电脑应用和娱乐的第一选择 总第67期

大众软件

2000

02

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述

微软危机四伏

99 中国网络“八大闹”

■实用软件

Windows98 终极指南

极速感受——新兴下载工具测试报告

■硬件评析

VOODOO5 vs GeForce256——填充率 vs T&L

DIY 与联想的较量

■网络时代

手机网站大巡礼

使用 AT 命令调试 MODEM

■专题企划

瞄准“目标”，披露真相

■前线地带

圣魔战记——艾拉降临

法老王

■游戏赏析

轩辕剑（叁）——云和山的彼端

印第安纳琼斯和魔鬼机器

■攻略指引

古墓丽影——最后的发现

零售价 ￥：6.5元


ISSN 1007-0060

点击全屏

编辑部报告

新年伊始，将是一个群雄纷争的年代。

ICP的电子商务之争在去年年尾大约可以看个明白，“电子商务”这个在年中还极度虚幻的词汇突然间呈现出多种可操作的形态，五花八门，撩人耳目。无论如何，我们将会看到更多有趣的中文网站涌现，他们将与“买卖”以某种明目张胆或者隐晦的形式挂钩。据说网络新贵们手里都拿着大把的美金，唯一的任务就是吸引用户。大家满怀信心奔着前方而去，至于前方是伊甸园或者万丈深渊，我们不得而知。

一些陌生的游戏代理商将会出现在大众软件的广告页中，他们将以20-30元的价位与盗版商争夺用户，在书报摊上，您将看到除了“世纪回顾”、“千禧收藏”外更多标价在20-30元之间的电脑娱乐产品。对于广大的电脑玩家而言，这多少算是一个喜讯，而这样的价位恐怕会让国内的游戏软件开发商不太好过。当然，盗版商也不会放弃鱼目混珠的好机会，毕竟法律看上去离他们还有一定距离，这无疑将书报摊点这个新兴渠道置于非常危险的境地，可能出现有关部门整顿书报零售点最终禁止他们销售电子出版物的极端状况。如果走到这一步，所有产品退回到软件专卖店的柜台上，那真是四败俱伤，唯有盗版从业人员会仰天长笑吧？

家用工具软件的价格在金山和实达铭泰的强力打压下，会渐渐的抬不起头来，接近普通用户能够承受的价格。其平均销量在业内公司“把饼做大”旗帜下会有稳步的增长，包括家政软件、教育软件、多媒体百科软件的市场会逐步形成规模，随着家庭的电脑化，电脑软件的正版化，巨大的需求会慢慢显示力量。

更多的人会上网，上网的途径也许是电脑，也许是手机，也许是一种新的游戏机，在中国，即便是大家用寻呼机或者随身听上网，我也不会太感到惊讶。上网的目的将会以娱乐、消遣、交友等等非生产性的理由为主导。电子娱乐业在每一年都会有突飞猛进式的发展，这里包括电脑娱乐的周边设备以及其它电子娱乐平台，新类型的游戏会让你目瞪口呆赞叹不已。收费或者免费的境外网络游戏服务器将正式进入中国，很难推测哪一间公司会走出第一步，目前在深圳或北京的非官方创世纪网站上，已经簇拥着一批非授权使用者（其中包括本刊编辑某某某某等人）。在太平盛世，有最大发展的将会是娱乐业。但不能保证的是，中国本土的电脑娱乐软件开发商从此一帆风顺，事实上，如果你想加入到一间游戏开发企业，一定要三思而后行。

新的一年里，也会发生一些意料不到的事情，看到换了新装的《大众软件》后，是否有意外的感觉呢？是喜欢亦或是有一点点的陌生？支持或者反对，希望读者朋友们能给我们来信谈谈你们的看法，或者直接到club.popsoft.com.cn发言，相信我今晚就能看到。

黑暗@POPSOFT.COM

02

POPSOFT



2000.02

(总第67期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:刘贫和(常务)　林菁　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(主任)　常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　汪澎　王刚
王晨　郭新宇　董汉涛　董超
美术编辑:祁津忆
校　　对:郑佛水　杨卫兰
本期责编:杨文韬
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:大众软件发行部
订　　阅:大众软件邮购中心
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
邮购中心:北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码:100089
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
传　　真:(010)67150983
邮购中心电话:(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:2000年1月16日
零 售 价:人民币 6.50元
港　币 13.00元
美　元 4.66元

大众软件

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

目录

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

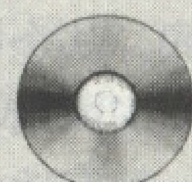
网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

1999年中国十大优秀共享软件
千禧年装机指南
欧美业界1999年游戏回顾
——银色幻想——

下期要目

新千年的操作系统——Windows2000
Intel820芯片组
雷曼 II
巫术VIII



2000年1月光盘目录

特别赠送：《心跳回忆——表白你的心》简体正式版
新手教程：精雕细琢 系列三
新片大赏：帝国时代 II 、亚玛兰斯传说、银色幻想
软件长廊：联众网络游戏完全版 1.26
休闲天地：格斗之王？时装之王？——拳皇99

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯毅 李靖 蔡旋
任良 大胖子 费江枫
程嘉 孟祥军 汪军

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

红色正版风暴下线百万

1999年12月21日，国家图书馆副馆长孙承鉴先生从金山公司总裁求伯君手中接过第100万套红色正版风暴产品——金山快译2000和金山词霸2000世纪珍藏版，并宣布将这两款软件作为国产软件历史上零售销量最大的正版软件进行永久收藏。与会者发现，作为特殊佳宾，几位为国产软件事业的发展立下汗马功劳的中国第一代著名程序员也出现在现场，其中包括朱崇君（CCED开发者）、鲍岳桥（UCDOS开发者）、廖恒毅（中文之星开发者之一）、吴晓军（2.13汉字系统开发者）、简晶（中国龙开发者）、周志农（自然码开发者）等人。中国软件业新老程序精英云集一堂，可谓群星灿烂。金山公司总经理雷军在讲话中指出，作为国产软件公司首次提出的一种基于消费类软件市场的崭新推广模式，红色正版风暴已经取得了全面成功，并逐步得到了包括同行及流通渠道产业、最终购买用户及众多传媒的认同。从金山公司在全年不同产品线上的市场表现来看，一个国内最具知名度的软件公司正在形成自己应有的影响力，国产软件业也开始从研发和市场的实战演练中，一步步走向成熟。

本刊记者

实达铭泰启动“世纪满意工程”

在新的世纪即将开始之际，北京实达铭泰公司启动了“世纪满意工程”——旋风29计划，于1999年12月25日推出面向21世纪的两款软件：汉化翻译软件《东方快车》世纪号和网络工具软件《东方网神》世纪号，而且将价格从原来的160元定为29元。世纪满意工程的宗旨是“只要用户满意”，意指无论国内软件市场的情况如何变化，提供优质低价的产品是企业的天职；要让用户不仅对软件的品质和服务满意，而且对价格满意。实达铭泰1999年10月推出的28元《东方网译》销售量已突破10万套，同时，来自销售渠道和用户的调查表明，用户对正版软件价格的心理价位在30元以内，软件如果价格偏高，将会远离用户。此次实达铭泰的目标是在66天内销售66万套软件，事实上经销商得知旋风29计划后，订货踊跃，截至发稿时订货量已超过30万套。在发布会上，实达铭泰公司总经理何恩培宣布，将在今后推出更多的29元优质低价软件，以满足用户需要，这些低价软件不仅在翻译软件和网络工具软件领域，还有可能涉及到其它更多的领域。因此可以预见，2000年将会有更多的通用软件以低价的姿态在市场上出现。

本刊记者

吴基传要求尽速解决上网速度过慢等问题

信息产业部吴基传部长近日指出，必须用现代化的思想意识来管理因特网，转变观念，提高认识，尽速解决用户上网速度过慢、骨干网间互联容量过低等一系列问题。吴部长要求中国电信在1999年年底前大幅度提高国际出入口电路的带宽，2000年一季度前采取有力措施，保证各骨干网间实现宽带互联，方便用户进行跨网间访问。据报道，1999年12月14日，吴部长在京主持召开了信息产业部部长会议，专题研究了尽快解决国内因特网间互联的有关问题。娄勤俭副部长在会上传达了国务院有关领导同志近期关于加强国内几大骨干网与因特网之间互联互通的重要指示精神。一个时期以来，社会各方对上网速度过慢的抱怨很多，国内几大骨干网间的互联容量也还停留在几兆的水平上，远远不能适应用户进行跨网访问的需要。据调查，影响上网速度的主要因素有国际出口和骨干网信道带宽不足、国内几大骨干网互联容量太低等。

本刊记者

两起IT案的宣判结果引人注目

北京海淀区法院一审判决恒升电脑公司诉王洪侵犯名誉权案胜诉，王洪需向恒升赔偿名誉损失费50万元，第二、第三被告两家新闻媒体同时也需各赔付24万元，总计将近100万元。此一审结果出来后在IT界引起重视，出于同样的责任考虑，各新闻媒体均采取了较为克制的态度，未发表深入报道。王洪表示对一审结果不服，将继续上诉。与此案有关的一家媒体表示了同样的态度，而另一家媒体则表示要经讨论后再决定是否上诉。同样在北京，微软公司诉亚都案也做出了一审判决。法庭宣布，微软公司诉亚都非法使用微软的盗版软件、多机使用软件一案，因证据不足被驳回，审理费用由原告承担。一审判决后，亚都公司表示非常满意，微软则对此表示非常惊讶。

本刊记者

新浪网将在香港创业板上市

早已表明将前往美国纳斯达克上市的新浪网，原来也已申请在香港创业板上市，预计2000年2月可落实。据消息人士透露，仍以台北为总部的大中华门户网站新浪网，已申请在创业板上市，新浪网香港负责人简兆祺表示，不会评论新浪网是否在创业板上市，他只说新浪网香港网站的浏览人数正在理想地增长。

本刊记者

英语学习软件市场竞争激烈

1999年推出《许国璋英语》教材光盘第一集、第二集的外语教学与研究出版社最近透露，2000年开始将陆续推出这一国内著名英语教材的全部4册配套光盘。据了解，2000年更多的英语学习软件还将相继“粉墨登场”，英语爱好者的选择机会将大大增加。当今，类似连邦、赛乐氏这样的软件专卖店销售的许多产品是英语学习题材类的软件，诸如外研社与中央电视台合作的《随大山访问加拿大》、引进的兰博士集团公司的《语言大师》系列英语学习光盘、北京外国语大学朱维芳整理的电影英语系列光盘等成人英语教材软件，集声、像、互动于一体，为英语学习者创造了良好的虚拟语言环境；另外，近年来日渐成熟的儿童英语学习软件良好的市场前景也驱使许多商家绞尽脑汁，纷纷制作出版儿童英语学习软件。如北京外国语大学张道真教授的《张道真儿童英语》及儿童启蒙教育的《火柴头英语》等，这些软件适合儿童特点，难度由浅入深，将有趣的游戏、生动的故事融为一体，使儿童在乐中学，学中乐，因而深得儿童家长们的厚爱。

本刊记者

迎千禧翰林汇教育软件即买即送

从1999年底起至2000年1月25日，翰林汇软件公司在如下软件专卖店开展全面促销活动：连邦（一分店、总店、颐宾楼店）、大恒（中科店）、赛乐氏（当代店、百盛店、华联店）、创安科技（王府井外文）、金山顶尖（北大资源楼店）、里仁（太平洋店）。凡在活动期间购买任何翰林汇软件产品都赠送精品小礼品，还有其它赠送方式如下：购买满300元，用户获赠市场零售价为288元的全自动检测并清除Windows和Internet病毒的杀毒软件PC—cillin简装一套；购买满600元产品即获赠翰林汇软件《中文写作二合一》一套；购买IBM益智系列全套送《开心单词》一套；买《翰林汇多媒体课堂》初中或高中全套装同样送相应的《课堂伴侣》全套。

本刊记者

迎千禧搜狐开展网上活动

搜狐现已在新闻频道中开通“跨越世纪千禧年专题报道”（http://news.sohu.com/feature/y2k2.html），收集编汇与千禧年相关的动态，新世纪展望，全球各地迎千禧的图文报道以及与世纪情怀相关的世纪回顾、世纪人物，并推出相关论坛、调查等。该专题报道一经推出，倍受广大网民的关注。同时搜狐联合全国知名媒体共同推出“世纪末有奖新闻网上评选”活动。本次评选的站点设在搜狐新闻频道中，网友可通过网上投票评选出世纪末十大国际、国内、财经、科技新闻以及世纪末十大热点人物。此次活动各项评选的候选名单分别由中国新闻社提供国内、国际新闻，中国经营报提供财经新闻，牛顿科学世界提供科技新闻、三联生活周刊提供热点人物名单，充分保证各项评选的客观性和权威性。搜狐还和中国青年报联手推出“2000年我的梦想”大型征文活动，意在唤起青年朋友珍藏的孩提时代对2000年的浪漫情愫，以及面临新世纪的到来，对现实的思考、对未来的展望，从而在他们中间引起强烈的共鸣和热情的反响。此次活动从1999年12月13日起，延续到2000年的春节。著名的网络作家陈村等被邀请作为评委，奖品优厚丰富。

本刊记者

新浪网推出50M空间免费E-mail

全球最大中文网站新浪网近日宣布推出了功能强大、技术领先的免费电子邮箱SinaMail(http://mail.sina.com.cn)。E-mail是Internet上最流行、最重要、应用最广泛的工具之一，现在国内外几乎所有的知名ICP企业均为用户提供E-mail服务，新浪网也不例外。SinaMail是Sina为注册用户提供的完全免费的E-mail服务，无须繁琐的软件设定，只要使用浏览器便可以轻松处理自己的邮件；全面支持SMTP/POP3等主要的协议；高达50M的免费空间使用户不用再为邮箱太小而煞费苦心地删除邮件；强大的BP寻呼功能使用户可以及时得到邮件。

本刊记者

中美史克“网上医生”网站开通

中美天津史克制药公司日前正式开通“中美史克网上医生”网站（www.drskf.com.cn），率先在互联网上向中国大众提供基础的医药知识。作为首家网上医生服务站点，这个互动的消费者教育中心能让普通来访者浏览健康常识和自我保健的信息。最近的医疗体制改革让个人更多地担负起自我医疗保健的责任，在这一背景之下，中美史克公司推出的在线服务就显得更有意义了。中美史克制药有限公司副总裁兼总经理杨伟强先生说：“目前医疗保健事业的发展极其迅速，大众面临的选择日益增多，人们需要了解更多的信息，来作出明智的决定。作为一个致力于保障大众健康的制药公司，我们特别注意帮助人们建立正确的自我保健观念。我们希望消费者通过简便的查询方式，从‘中美史克网上医生’网站中得到这方面的知识。”

本刊记者

CA Unicenter TNG中标铁路客票系统

近日，CA公司在中国市场又签下一大单：铁道部客票系统的系统与安全管理日前采用了CA的高端管理软件Unicenter TNG，以求实现全国范围内客票系统的统一管理。铁道部下属14个铁路局，客票系统已实现了各铁路局范围内的联网售票，目前正在实施全国联网，系统与安全管理的要求更加迫切。对此，铁道部有关部门十分重视，

在系统管理的规范性与安全性方面，早在1997年就开始着手寻求合作伙伴共同探讨实施先进管理工具的可能。经过全面的系统可行性分析后，他们决定采用CA的Unicenter TNG，通过该系统管理与售票相关的IT资源，除进行详实的汇总上报外，利用Unicenter TNG的系统预警、安全防护、反病毒等能力，强化客票系统的内部安全、细化安全等级、防止外部黑客入侵。CA与铁道部的此次合作立项，将由CA（中国）有限公司牵头并会同铁道部科学研究院共同实施。

本刊记者

香港评出“十大杰出数码青年”

香港“二十一世纪数码青年新动力”活动举行“十大杰出数码青年”颁奖仪式，以表彰香港年轻一代在信息科技方面的卓越成就和贡献。获得香港“十大杰出数码青年”称号的有香港城市电讯集团主席王维基、盛创科技有限公司行政总裁余宗荣、香港中华煤气有限公司资讯总监李惠光、香港社会服务联会莫俭荣、快码资讯有限公司科技总监刘文杰等。“十大杰出数码青年”是根据4项标准评选出来的，包括对信息科技行业的成就及贡献、创作意念、公众认知以及对公众的贡献等。

本刊记者

Matrox Millennium G400获大奖

Matrox graphics Inc.日前宣布，Matrox Millennium G400夺得1999年《PC Magazine》英国版最佳绘图硬件系列的“技术创新”大奖。该大奖是颁予在英国市场过去12个月内，拥有最新最佳性能的科技产品，并用以预告PC行业的最新走势。Matrox Millennium G400的突破性绘图技术甚至被公认为优胜于最佳图形系列双亚军Apple PowerMac G4及Visual Workstation 320。《PC Magazine》的编辑认为：“Matrox Millennium G400除了具有加拿大公司产品的标准水平外，凭着G400芯片，它更拥有超群的2D及3D绘图效果，提供独一无二的卓越水准。”、“Matrox Millennium G400的独特之处在于其双头显示（DualHead）功能，它能使两台显示器以完全不同的更新速度、解像度及颜色深度分别运行，使你在开启TV时，避免同时受计算机屏幕以50Hz的刷新频率运行之苦。此外，硬件环境凹凸贴图功能改善了3D的着色素质，以及最高解像度达2048×1536。Millennium G400在同类产品中屡获殊荣是实至名归的。”

本刊记者

创新告傲锐（Aureal）败诉

1999年12月13日，美国联邦法院的陪审团裁决创新科技及其子公司Emu Systems败诉。联邦法院驳回创新公司对傲锐公司Vortex芯片侵犯其专利的诉讼。创新是在1998年2月傲锐公司发布其Vortex芯片用于DELL品牌机的第二天将它告上法庭的。傲锐公司发出声明，Vortex产品并没有侵权，创新这样做是因为他们需要不惜代价削弱其日见壮大的市场竞争力。Aureal的CEO兼总裁Kip Kokinaki说：“傲锐不仅仅赢了官司，在技术上也打了个大胜仗，同时还标志着我们没有输给企图削弱我们现有和未来产品竞争力的这样一家资本雄厚的大公司。现在，我们可以全身心投入激烈的市场竞争中去，让我们的产品说话。”

本刊记者

AMD展示两款900MHz Athlon处理器

AMD公司近日展示了两种版本的Athlon 900MHz处理器，其中一种采用AMD标准的0.18微米铝工艺技术制造，另一种则由AMD在德国德累斯顿工厂采用0.18微米铜工艺技术制造。AMD还宣布它将在2000年一季度发表Athlon 800MHz处理器，希望以此保持对Intel的压力。虽然Intel有可能在近期推出800MHz的处理器，但AMD已计划在2000年中期突破1GHz大关。

本刊记者

Intel取消Greendale笔记本用芯片组

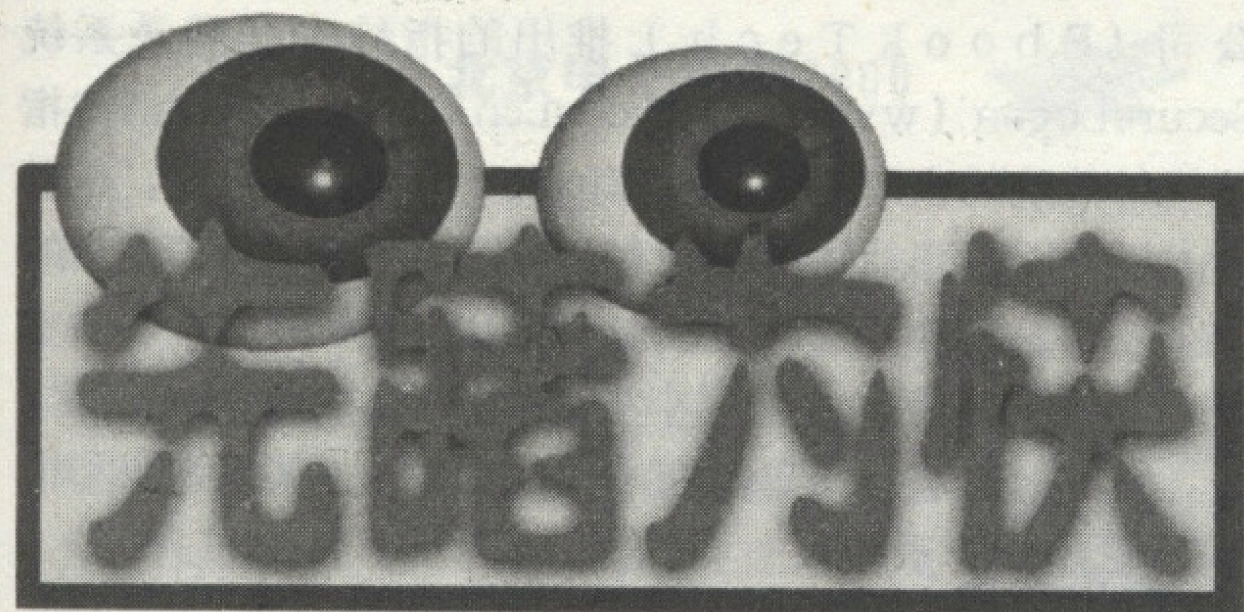
据报道，英特尔已取消了一项支持Direct Rambus DRAM的笔记本用芯片组Greendale的开发计划，但Intel的发言人以公司政策为由未对此消息加以评论。该发言人称，Intel的政策是对于正处于开发阶段、还没有正式宣布的项目不发表任何评论。他同时表示，2000～2001年间将可见到支持DDRDRAM的笔记本芯片组问世，它们会支持客户对DDRDRAM的需求。不过许多OEM厂商称，他们在1999年11月底就收到了Intel取消该芯片组的正式通知。据悉，Intel在取消Greendale后，将于2000年三季度末推出笔记本用嵌入式显示芯片组Solano-2，并于第四季度进入量产。Solano-2将提供100与133MHz两种前端总线选择，支持PC-100和PC-133 SDRAM。目前尚不知Solano-2将采何种显示核心，但估计应该会提供AGP 2×或AGP 4×接口。

本刊记者

美国掀起中国网络热

包括全球最大电脑直销商戴尔、半导体巨头英特尔、财经新闻公司道琼斯等，都以为数不少的资金资助新兴的中国网络公司，而China.com、新浪网及搜狐这3个受到欢迎的网站，也吸引不少投资资金，外商希望及早抢进这个拥有12亿人口的广大市场。目前唯一在美国挂牌交易的China.com在美中就加入世贸协议签署后，股价一路狂涨，市场价值达15亿美元，新浪网也计划2000年初在纳斯达克交易所上市。分析师认为，新浪网将为纽约股市掀起另一波中国热。

本刊记者



富士数码科技喜迎时尚新世纪

1999年12月15日，香港富士摄影器材有限公司及北京中恒讯视科技发展中心共同举办的“富士数码全接触”活动在北京燕山大酒店的朋友歌舞厅隆重举行。这次活动中，中恒讯视介绍了目前在市场上热销的富士MX1700及MX1200数码相机。富士MX-1700机身小巧精致，机身只有79毫米宽、97.5毫米高、33.4毫米厚，重量只有230克（不包括电池）。150万像素CCD（1/2.2英寸），1280×1024的最高解像度。此款相机最令人瞩目的特点就是配备了“富士龙”变焦镜头，具有三倍光学变焦（变距为38-114毫米），再加上两倍数码变焦功能，就可达到6倍变焦效果。而且该镜头还可随着相机开关而自动进行伸缩，关机以后，镜头不会外露于机身外，既保持机身美观平滑，又可方便地置于衬衫口袋中。富士MX-1700ZOOM机身继续以铝镁合金制成，秉承了MX-2700时尚典雅的风格。其它功能还有内置4种方便的滤镜特别效果，轻松改变照片风格；采用2.5英寸特大彩色液晶显示屏，可做相片预览或重播照片；另配备8MB SMARTMEDIA CARD，用作快捷的文件传输；一枚NP-80环保锂电池及电源充电器，保证长时间的照片拍摄等。

……本刊记者

千禧年好收藏

千禧年是人类世纪末的盛会，为迎接千禧年，创新科技（Creative）特别推出了千禧金装版、千禧银装版的Cambridge SoundWorks PCWorks（2.1）、FPS1000（4.1）音箱。创新公司的Cambridge SoundWorks系列音箱开创了计算机多声道音箱系统的先河，并以其优良的品质、卓越的设计、完美的音色赢得了广大用户的青睐，被评为DIY音箱产品首选品牌。此次千禧金装版、银装版除继承原有产品的优良品质外，外观设计华贵之至，极富时代感，更是不惜工本在音箱网罩上镀以金、银，尽显精品风采。每个音箱用户都将获得荣誉证书。千禧音箱适合不同品位人士的需求，是不容错过的收藏精品。

……本刊记者

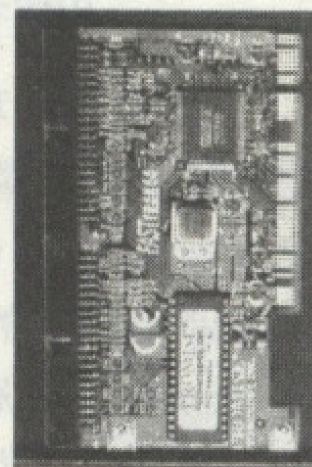
优秀的家庭视频处理解决方案

目前多媒体电脑已广泛应用于家庭领域，越来越多的用户希望把摄像机、录像机的节目录制到自己的PC上，并在电脑上进行剪辑加工，制作出自己的节目。但一块功能稍强的视频编辑卡动辄就要3、4千甚至上万元，普通家庭用户很难承受如此之高的价格。美国品尼高公司是经营专业视频产品的公司，它专为家庭用户制造了一款STUDIO PCTV卡。此卡不仅具有视频采编功能，同时还是一块功能齐备的电视接收卡，其主要功能有数字视频采集、全屏幕电视节目接收、可由Pinnacle STUDIO软件发视频电子邮件、图像监控、图文信息接收、可视电话等。它的静态采集图片分辨率达768×576，动态分辨率达384×576，在PC上可直接采集精彩的电视节目和家庭录像带，相当于一台硬盘录像机。此卡还配有强大的STUDIO编辑软件，可在视频节目中加入300种二维转场特技和100种专业字幕，可将编辑好的文件存成AVI、MPEG格式。STUDIO PCTV目前有PCI插槽和外置USB接口两种产品，后者还可收听FM立体声广播，而且笔记本的用户也可以和PC用户一样享受到它的乐趣。STUDIO PCTV拥有如此丰富的功能，而内置PCI版本的价格还不到千元，称得上是优秀的家庭视频处理解决方案。

……本刊记者

FastTrak66让PC也可以“RAID”

随着IDE RAID逐渐成为市场上的主流产品，PROMISE日前率先推出为台式PC机及服务器使用者设计的Ultra DMA-66 IDE RAID卡（IDE磁盘阵列卡）——FastTrak66。它可为用户提供比新Ultra DMA-66硬盘快一倍的性能。对低端服务器使用者及拥有珍贵数据的企业台式PC机用户而言，PROMISE FastTrak66 RAID控制卡具有RAID0（Striping），RAID1（Mirroring），RAID 0+1（Striping + Mirroring）的强大功能，除了可以将硬盘的存取速度提高一倍以外，同时还可以使硬盘具有容错备份的功能。FastTrak66是PROMISE Technology Inc.继1999年成功发布全球首张硬盘接口控制卡Ultra66后的又一出色产品。PROMISE FastTrak66 RAID控制卡可加倍所有品牌的Ultra DMA-66硬盘的存取速度，此外FastTrak66还可向下兼容Ultra DMA-33和EIDE硬盘，并同样可使这些款式硬盘的存取速度提高至原来的两倍。



……本刊记者

PⅢ-800MHz电脑出台

1999年12月20日Dell、Gateway、惠普等大厂家分别推出配置当天Intel出的PⅢ-800MHz处理器的新电脑，带820芯片组和Rambus内存的机型售价约在2500到3000美元之间。Dell的XPS B800r配128兆Rambus内存、27GB硬盘、17英寸显示器标价2911美元，除了133MHz总线的820

芯片组外还可选择100MHz的440BX芯片组。XPS T750r配750MHz、128MB SDRAM、27GB硬盘、17英寸、440BX芯片组价格2119美元。750MHz只支持100MHz系统总线。惠普的Pavilion 8500配800MHz、128兆SDRAM、13GB硬盘、40速光驱、不带显示器预计售1995美元。Gateway的Performance 800XL型配800MHz、128兆SDRAM、27GB、DVD、CD-RW、19英寸卖价高达3799美元。

……………………………………本刊记者

昆腾发布"全球最安静"硬盘

昆腾公司日前宣布该公司开发出目前全球最安静的硬盘。昆腾将这种硬盘称为硬盘技术的一个突破——其休眠状态的噪音为27.8分贝，读写时的噪音为32.5分贝。昆腾希望机顶盒及其他家用电子设备制造商能够采用这种硬盘，因为减少噪音在消费电子设备的开发工作中越来越重要。但一些业界分析家及竞争厂商却认为这种突破言过其实。在最近的一次硬盘噪音测试中，昆腾火球硬盘中的一个型号的噪音水平是IBM的Deskstar 25硬盘的一半，然而Deskstar25属于3碟15.2GB硬盘，而用来测试的火球硬盘却是单碟10GB型。IBM表示，任何同等型号的Deskstar系列硬盘的噪音水平都可以和火球系列相匹敌。

……………………………………本刊记者

300万像素级数码相机即将问世

据说佳能和卡西欧均计划在2000年初出300万像素级的数码相机，最早可能在2000年1月6日举行的消费电器展会上亮相，2月份面市。这些相机的分辨率达330万像素，采用即插即用的USB接口，支持CompactFlash存储卡。这一档次的像质可赶上中档甚至高档的胶片相机，数码相机有望从此摆脱像质低劣、颗粒粗糙的恶名。不过，由于分辨率极高，它们对照片的捕捉、下载、处理及共享也带来了新的挑战。最高分辨率的数码相机新上市时价格一般在1000美元左右，并带来现有型号的降价，对付一般打印及网上使用绰绰有余的百万像素级数码相机价格可望降至300美元以下。数码相机市场增势火爆，IDC估计1999年销量可达470万只，到2003年将暴涨至2200万，销售额达64亿美元。1999年最畅销的型号是索尼出的价格不低、像质平平、但可用软盘存储照片的Mavica系列。

……………………………………本刊记者

指纹安全登录系统

登录是计算机使用中个人身份认证的主要形式，是一切隐私保护和操作管理的前提。但是用户名+密码的二元认证方式已被证明存在众多问题：记忆密码、输入密码、更换密码都被认为是烦人的事情，而密码易于共享的特点则可能使一切安全设置流于形式。经典数据技术有限公司（EbookTech）推出的指纹安全登录系统SecureLogon（www.iccard.com.cn/logon）利用活体指纹代替传统的密码方式登录Windows 95/98/NT，在登录本机的同时登录到网络，大大加强了网络和终端使用的安全性、易用性。SecureLogon采用源于美国贝尔实验室技术的指纹设备，它外形小巧，支持USB接口和并行接口。经美国国家生物鉴别测试中心的测试，其误识率和拒真率优于AFIS系统。

……………………………………本刊记者

Voizmail语音邮件软件

这个软件是由中国网络通信公司、北京中经讯通网络技术有限公司和新加坡立通公司（MediaRing.com）联合推出的，通过它，人们可以在Internet上以语音互相交流。Voizmail语音邮件软件使用非常简单方便，它是一个在线使用的软件，即当用户要使用Voizmail语音邮件时，首先要登录到Voizmail的窗口界面上，根据提示最多可录下5分钟的语音，然后输入对方的E-mail地址就可发出了。收件方会收到一个已收到语音邮件的提示，然后就可以在线收听语音邮件了。有了这个软件你可以给远方的朋友发一个节日问候，甚至盲人也可以上网发送一些想要表达的话语。此次上述三家公司免费向全社会推出这个软件，目的在于推动中国因特网的发展与应用，让更多的人能够使用国际互联网这一重要而有效的交流和沟通工具。详情请访问http://www.cnt.net.cn。



……………………………………本刊记者

神奇画板

由北京爱博赛软件公司开发制作的《神奇画板》系列将于2000年初上市。据悉，该软件是一款创新理念的教育绘图软件，由该公司历时一年，倾全力制作。软件在总结现有各种绘图软件创作经验的基础上，在内涵上积极创新，推出"大软件"概念，实现电脑与生活的融合，重点突出了对艺术气质的培养。在形式上首创了听音乐作画、听故事作画与记录日记画等形式，力求吸引、激发少年儿童的绘画兴趣。该软件分成两大系列——涂鸦篇与创作篇，适用于不同年龄及绘画层次的用户。关于软件价格，公司负责人告诉我们：从发行之日（2000年1月8日）起，将开展为期百天的促销活动。在此期间，将以22元、28元的超低价格推出定价为58元与98元的涂鸦篇及创作篇，力图在2000年初掀起一场国产软件销售飓风。

……………………………………本刊记者

北京电子地图2000



就在这世纪之交之际，新一代的GIS（地理信息系统）类电子地图在我们电子信息制作中心问世了，它的第一个产品就是我们今天向大家介绍的《北京电子地图2000》。该产品具有以下特点：1. 市区地图非常详细。2. 在本光盘中使用的主要底图的比例尺非常小，范围完全覆盖规划五环。3. 这张光盘中还包含了全北京近40个科技开发区的详细材料。4. 提供城市规划图等多幅极具商业信息含量的地图。5. 实现任意区域内的单位、地名、车站快速查询定位，彻底摆脱查图烦恼。6. 包含22万个单位、2100多个公交车站和5000余个京城小区、街道，所有地名均可实现快速查询和定位！7. 所有信息按类分层显示，按单位名称、自然地理名称、人文地理名称、道路、邮政编码界等等共分为13个大层，共计54个小层。8. 只需键入起讫点，智能提供多种行车方案。



零售价：18元

随心所欲说英语II



《随心所欲说英语Ⅱ》采用目前最为先进的语音识别技术贯穿英语教学的全过程，完全可以实现网络时代无人授课的最终目的。不仅可以为用户营造一个全新自由的英语学习空间，而且利用这一先进的技术可以实现全程的语音识别，为用户创造更完整的独立的学习空间。这样使得拥有电脑的英语学习者可以不必再去“英语角”，不必再请外教，利用《随心所欲说英语Ⅱ》所营造的“虚拟美国社区”足以达到您想要达到的目的，一口流利纯正的美语完全可以由您自学而成。



零售价：148元

卡片大师



这是一个联想软件推出的专门用来设计日历、贺卡、请柬、名片、信笺、菜单等作品的图形设计软件。它为喜爱个性化设计的电脑爱好者提供了一个可以尽情发挥创意和灵感的个人图片工作室。它涵盖了200余种各式模板，400余张精致图片以及200多条优美文摘，能够让使用者拥有一个自由自在的想象空间，尽情体会个性化创作的动人魅力。



在制作卡片时，使用者可以选择样例模板，并根据自己的意愿选择、添加图片、字体和道具。在添加图片时，你除了可以在卡片大师提供的图片库中随意挑选外，还可以将自己喜欢的照片扫描进图片库。字体有20余种可供选择，同时提供了三种风格，并能够自由选择各种颜色，还可以通过颜色的渐变丰富卡片效果。更别具风格的是，《卡片大师》还注入了浓厚的中国特色。

零售价：18元

电影风暴学英语-泰坦尼克号



在千禧年即将来临之际，英语教学软件《电影风暴》系列之《电影风暴学英语-泰坦尼克号》，已于12月初与广大英语爱好者见面。该软件是由北京友联风暴技术开发中心制作，由8848网站全国独家总经销。本次推出的《泰坦尼克号》教学软件的文件格式新颖，而且在原有的《电影风暴》的界面上有了更大的改进，最主要的优点是学习英语风格的改进，电影的题材新，现代气息浓，地道的美语，电影场面宏大，而且画面更加清晰。它通过生动的电影视觉、听觉和强大的电脑交互功能，来帮助广大用户轻松而且高质量地提高英语听、说能力。公司对产品功能做了精心改进，使之不仅能在电脑上使用，而且还可在VCD机上直接播放，播放效果可与DVD媲美，用户可以在家中享受豪华影院的大片感觉！

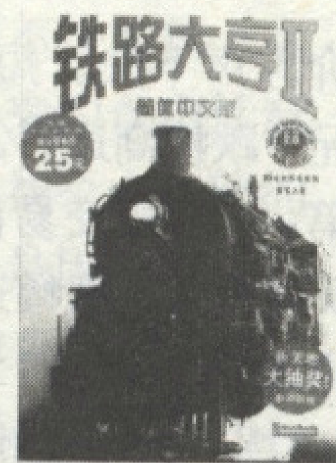


零售价：118元

铁路大亨II

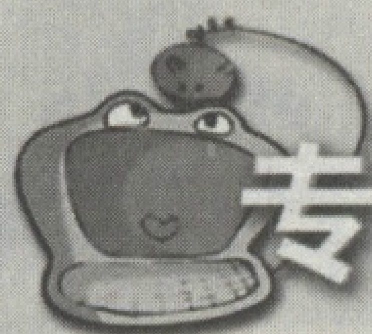


自从发明轮子之后，人类就一心致力于找到更快和更有效的方法来向远方运输人和货物。十八世纪蒸汽能量的发现及1840年蒸汽机车的发明，给世界带来了巨大和迅猛的变化。铁路业迅速成为土地所有者及铁路大亨的摇钱树。《铁路大亨Ⅱ》把你带回到人类历史上这个不同寻常的时代。你将成为自己拥有铁路公司的董事长，你的职责就是要比竞争对手做得更好、更快、更精明。与一代相比其画面更逼真（达到1024×768）、机车和货物类型更加丰富（60多种机车、130多类货物）、支持局域网和因特网、3D地图环境等等。最另人难以想象的还是这样一款经典游戏的中文版仅售25元，这也是本次予以推荐得原因之一。



零售价：25元





微软危机四伏

湖南 何济川

美国东部时间1999年11月5日，哥伦比亚特区地方法院法官托马斯·彭菲尔德·杰克逊向外界公布了其长达207页、412个段落的“美国政府起诉微软的调查报告”。杰克逊法官认定微软在以x86为基础的微机中存在着垄断事实。事实认定书以pdf的文件形式在美司法部的网页上（http://www.usdoj.gov/atr/cases/f3800/msjudgex.htm）公开。联邦法官认定微软(Microsoft Corp.)垄断个人电脑操作系统，这场政府反垄断战给了微软沉重的打击。以这一报告的公布为标志，微软如日中天的时代已经过去，一个危机四伏的时代已经来临。

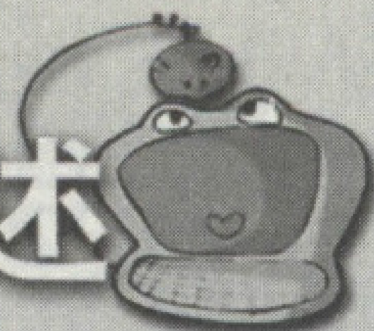
垄断事实消息公布，微软股价应声而落

杰克逊法官初步裁决微软公司垄断市场，造成了投资者的紧张情绪，消息于11月5日晚间6时30分公布时，距NASDAQ收市尚有两个半小时。消息传出后，微软股价应声下跌，短短5分钟内即从91.56美元跌至86.75美元，跌幅高达5%。11月8日是调查报告公布后纽约股市的第一个全天交易日，微软股价跌势未尽，一开盘即下探了6.81美元，跌幅达8%，此后虽有所回升，但在纳斯达克市场以89.9375美元、下跌1.625美元收盘，跌幅为1.77%。这使微软股票市值损失近200亿美元。微软主席比尔·盖茨的个人资产同样有所下降，以他现时拥有微软公司7.87亿股股票（占该公司股票总量的15.3%）计，其股票资产已从5日的720亿美元下降到8日的690亿美元。

其实，微软股价下跌，杰克逊法官对微软垄断市场的初步裁定并不是开始，而是继续。1999年9月底，微软公司总裁史蒂夫·巴尔梅就发表了一番令人吃惊的言论，他说高科技股票被严重高估，包括微软自己。结果当天NASDAQ下挫108.33点，道琼斯股指跌至24周最低，而微软的股价也应声滑落5美元。巴尔梅当然不是为了显示自己与格林斯潘一样具影响力，而是互联网股票被炒得如火如荼，股价一路攀升，使竞争对手可动用股票进行购并扩张，进一步威胁微软的地位。而微软的股价让这位总裁有不能承受之重。

对于微软而言，股价的峰巅并不是在9月底，而是在1999年7月16日。这一天，微软股价飙升5.31%，以当天最高价99.4375美元收盘。这时，微软公司总市值已突破5000亿美元，成为世界上为数不多的“经济帝国”之一。把微软当“国家”看，以GDP计算，它仅次于美国、日本、德国、法国、英国、意大利、中国、巴西、加拿大和西班牙而位列世界第11位。当时有人乐观地预计，如果未来5年微软能够维持过去5年的增长速度，其市盈率保持在60倍的水平，到2004年，微软公司的市值将超过5万亿美元，估计为美国同期GDP的50%。微软的巨大成功，使其年轻的创办人盖茨一跃而成为世界首富。在微软股价创历史新高时，盖茨持有19.84%的股权，其市值达1122.93亿美元，相当于美国GDP78000亿美元的1.44%，和芬兰GDP的近1200亿美元相差无几，比新加坡GDP的963亿美元还要多得多。从占美国GDP的百分比来看，盖茨仅次于当年的石油大王约翰·洛克菲勒。1913年，洛克菲勒的财富占美国当年GDP比率的2%以上。然而，他们在名誉上却截然不同。当时，洛克菲勒被美国人视为贪得无厌的象征，而90年代的盖茨则被微软的投资者视为英雄。然而，彼一时此一时也，从7月到11月短短几个月时间，就使盖茨身价一落千丈。

更令微软不安的是，美国最大的证券经纪商美林证券，在它于1999年9月公布的选评出来的10佳高科技股票中，微软居然被排斥在外。这份股票名单避开了疯狂的网际网络股票，偏爱作为业界基础的大型软件和硬件产品及服务供应商。该公司选择的10佳高科技股票是：思科系统（Cisco Systems），网际网络设备的头号供应商；英特尔（Intel），全球最大的计算机芯片制造商；国际商业机器（IBM），最大的计算机制造商；摩托罗拉，美国无线设备制造行业的领头羊。其它还有：北方电讯，加拿大电讯业巨头；德州仪器，最大的半导体通讯设备芯片制造商；升阳微系统（Sun Microsystems），网际网络软件和电脑开发制造行业的领先者；甲骨文（Oracle），大型数据库软件开发商；另外还有两家计算机芯片制造设备供



应商应用材料（Applied Materials）和诺威里系统（Novellus Systems）。唯独全球最大的软件公司——微软却没有在此名单之列。美林证券的高科技股票首席分析师米诺维奇（Milunovich）在投资者电话会议上说："美林认为，这份名单中的大多数公司都是从基础的角度拓展其网际网络业务的，如果我们的客户想投资高科技股票，那么这10种股票就是最佳的选择。"

微软垄断性产品正面临巨大挑战

多年来，受垄断案缠身的微软潜伏的危机远不止垄断案本身。在不少重要领域，微软已不再走在前头，特别是在产品与技术革新方面已陷入前所未有的困境。

首先是网络业的兴起，将微软杀了个措手不及。1995年，比尔·盖茨发布向互联网进军的总动员，并以"珍珠港事件"作比喻。当时，人人都认为称霸互联网市场的必定是微软无疑。但到了今天，大家（包括比尔·盖茨）才发现，互联网远比预想的要宏大，浏览器只是一个软件而已。如今不是网景，而是微软目标之外的AOL、Yahoo、Amazon、eBay等成了互联网领域的主角。另一方面，与网站连接的信息应用设备，如3Com推出的掌上电脑和最先进的移动电话，也将成为计算机运算的主流，虽然微软也推出使用精简的个人计算机窗口软件的"Windows CE"，但市场接受度有限。由于上述种种原因，1999年9月27日，《商业周刊》评选互联网上最具影响力的25人时，盖茨落榜。《时代周刊》评选20世纪100位最重要人物时，根据读者投票，盖茨只列在第17位。Linux之父：Linus Torvalds列在第15位。著名的《Upside》杂志抛弃了盖茨，将Linus列为软件业未来的新偶像。盖茨的神话和光环在互联网的冲击下，濒临破灭。

其次，微软Windows操作系统及相关办公室软件已受到了来自多方面的严峻挑战。在1999年6月30日结束的财年中，微软总收入197亿美元，其中操作系统占85亿美元，办公软件Office占88亿美元，包括所有互联网收入及其他各种软件只剩下24亿美元。目前，这两个垄断性产品正面临着巨大挑战。微软的Windows操作系统占有全球九成个人计算机市场，但自司法部对微软提起反托拉斯诉讼以来，竞争者已大胆寻找微软操作系统的替代品。许多大型个人电脑制造厂商，包括康柏和被视为"微软最忠实的厂商"的戴尔，也不再独钟Windows操作系统，现在也提供可以取代Windows的Linux操作系统。对于微软产品的价格、质量和开发周期多有批评的个人计算机制造商捷威，上月更进一步宣布与AOL达成重大协议，捷威计算机将随机加装AOL的软件和网络服务，包括开发无需使用微软软件的电视信息应用装置。自由软件Linux的超速发展，更是使微软软件零售市场首次出现滑坡。Sun公司准备免费推出类似功能的Staroffice挑战微软的Office。微软的两大支柱一旦动摇，帝国将难以为继。

第三，对微软来说，危险还在于网景通讯公司(Netscape Communications Corp.)开发的风靡一时的Navigator浏览器可向用户提供视窗的替代性选择。因为Navigator可在许多本来并不兼容的电脑上工作，它可以允许人们开发不需要依赖视窗、基于网络的应用软件。

微软士气整体大幅滑落

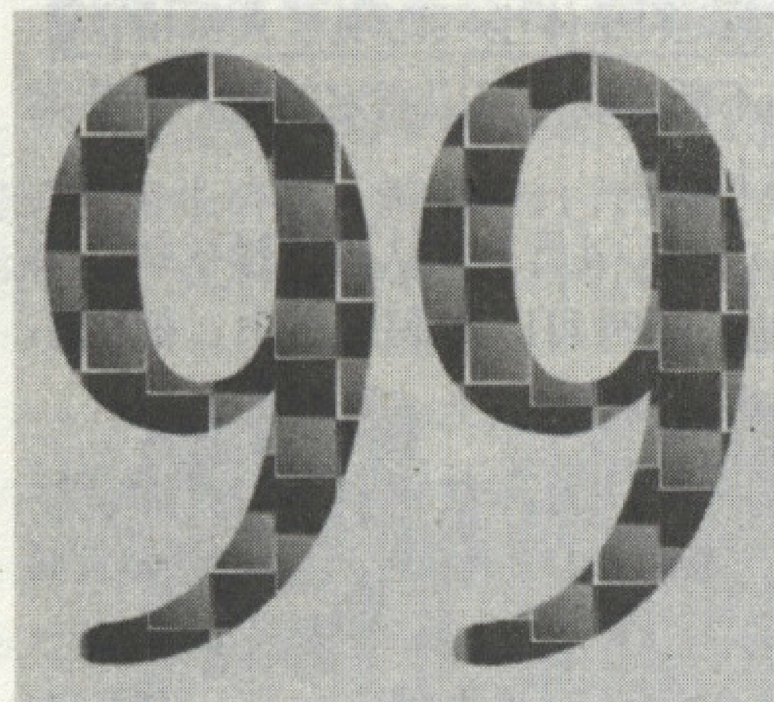
更为严重的是，微软的整体士气出现了大幅滑落，公司不少骨干人员近来不断辞职，可以肯定的是，垄断案已让身处逆境的微软雪上加霜。

微软33000名员工中有1/4员工因认股选择权跻身百万富豪之列，这给了他们随时可以离职的自由。他们不但患了"战斗疲劳症"，也开始染上"金钱综合症"。随着外面互联网如火如荼，许多人开始撤离。著名专栏作家Berst Alert说："逃亡已经开始。"尽管微软宣称，该公司7.4%的离职率不及同行业平均离职率的一半，但公司高层主管离职的情形越来越多。仅1998年就有12名主要经理和主管退休或休长假，包括总技术长米勒沃德和主导研究Windows 95和IE的席弗柏格，其他在msn网络服务和办公室软件设计和行销上举足轻重的主管也相继离去。1999年以来，除首席技术官外，又有6名副总裁（VP）级人物离开，低层的则不计其数。这些微软老兵怀揣着微软的钱，使着微软学来的食肉性竞争手段，一头扎进了互联网的大潮中，寻找个人价值的实现。产业分析家说，微软高层主管求去是因为与盖茨意见不合，盖茨虽然知道必须投入Internet市场，但却坚持Windows系统的立场，令许多核心领导人不能认同，只得选择离开。

微软将会官司缠身

很多分析家都预计在未来一段日子，微软将会官司缠身。行家的分析果然言中。微软已经面临几个民间诉讼，其中包括一家叫Caldera Systems Inc.的犹他州企业。日前，该企业已赢得2000年1月将官司交由一个陪审团裁决的权利。微软还面临Sun计算机公司（Sun Microsystems Inc.)的联邦诉讼，Sun称微软在被授权使用Java技术后进行不正当竞争。

1999年11月8日晚，斯特朗姆合伙公司在纽约州最高法院指控微软进行不公平交易。斯特朗姆公司声称代表数以千计纽约州顾客，采取这次集体诉讼行动。还有一些私人反垄断律师和企业律师们正在详细地逡巡（下转23页）



99中国网络"八大闹"

ZHONGGUOWANGLUO



湖北　范春三

网络生存　想死也难

什么叫生存？简单说就是活下去，不管什么情况下都别让自己死了。然而，梦想家网站（http://www.dreamer.com.cn）搞的那个生存测试却是——你只要有10天的网龄，或者只要会收发E-MAIL，想死都困难。

按我们的一般理解，在全国范围内搞类似的测试起码要有严肃的态度。有严肃的态度，就不能有太多的炒作心理，因为一旦开会炒作，势必造成方法和方式的转变。

比如，这样的测试事先不能让那些网络供应商知道，因为如果他们有所准备，测试者所得到的统计数据是想不失真都不可能。我们也听说了XX豆浆大王临时建立网络生存测试后援处的笑话，只要不是测试者订的食品，他们一律不送，"一切为了东线"，这样的测试有什么意义呢？另外，这种测试行动至少还得有严格的精神，既然是生存测试，就得尝试着真正的网上生存吧，而这次测试是允许网友们支援的，比如，我给网友发一封E-MAIL，告诉他，我正在进行网络生存测试，请给我送两桶纯净水、两包方便面，几盒红塔山……估计一般网友是不会拒绝的。如果这样，我甚至觉得生存半年问题也不大，当然，脸皮得厚。最早从事电子商务的8848网站（http://www.8848.net/）总裁事后说"对这次测试我没有评价"。呵呵，没有评价就是最好的评价了。

"电子商务"真假难辨

"电子商务"啦、"电子商务"啦，似乎满大街都有人喊。就像十五大刚刚结束的时候，所有的企业都喊"股份制啦"、"股份制啦"一样。更像90年前所有人都喊"维新"啦、"维新"啦，"革命啦"、"革命啦"一样，于是所有人都革命，假洋鬼子戴上了"柿油挡"的银X子就成了革命的先锋，连阿Q，小D和王胡也要把辫子用筷子盘起来，一夜之间成了革命党。这时侯连阿Q都成了老Q，就像新浪网（http://home.sina.com.cn/）宣称要全面转入电子商务后，大家再见到汪延就不能喊汪延，得叫汪总一样。而老Q自然不会满足于当阿Q时看中的吴妈，朝思暮想的是秀才娘子的宁式床了。

这里我们不禁要问一声：真的就电子了吗，而且商务？电子而且商务的话至少得有这样几个基本条件吧：

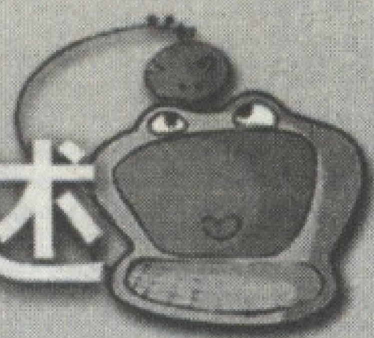
PC的普及率（没有PC是万万不能的）；网络的普及率（网络成本问题在内）；信用体系（包括团体的和个人的）；配送体系（总不能还通过邮局吧）。

我看不到这四个问题有哪个是近期能被解决的。更何况这里面有阴谋，说到底，这不过是股市里常见的搏傻游戏的变种，比如一个企业号称要搞电子商务了，啊哈，这可是热门啊，于是便有人来投资，然后——然后钱就用光了呗，再然后——再然后就又有人投资了，就看谁是最后的一拨儿了——那个傻子，搏来的就是你。

最近在电视里看到对几个IT企业老总的访谈，在说到这些问题时，所有的老总都支支吾吾，喊喊喳喳，语焉不详了。

网络小姐　是选美吗

沉舟侧畔千帆过，映日荷花别样红。对于美丽的江南女孩陈帆红来说，所谓中国网络小姐比赛不啻是一场梦。因为，虽然她获得了浙江省的冠军，却不能代表浙江参加全国比赛的角逐，为什么呢？因为她不青春，她为什么不青春呢？因为她没法跳韵律操，很简单，她是一个坐在轮椅上的行动障碍人士。所以，浙江组委会把她列为特邀代表，仅仅就因为她是个行动障碍者。网名叫"菜青虫"，并拥有一个还算知名的网站"菜青虫之家"（http://www2.cnnb.net/personal/fchen/images/home.htm）的陈帆红自然不服气，难道中国网络小姐比赛是选美吗？她天真地问：不是说所有人都一律平等吗？所有人一律平等是不可能的，我不是律师，不知道陈帆红在这样没有足够理由的情况下，就被不公正地剥夺了全国比赛资格而去控告组委会，会得到什么样的结果。但是单从陈帆红的遭遇来看，所谓的中国网络小姐比赛又是一场



闹剧。从网上发布的照片来看，各地推举出来的中国小姐大都拥有闭月羞花、沉鱼落雁的外貌。我虽然不相信"网络美女"这个说法，但是从网络上一下子冒出了如此多的美女也太让人疑惑了，莫非中国的漂亮"MM"都跑到网上来了？仔细阅读报纸和网络上的报道，原来许多网络小姐背后都有着庞大的技术支持，甚至做网页都不用自己动手，而是由大量的人义务效劳，有的小姐甚至在获奖前根本没有上过网，只是生就个漂亮脸蛋或是跳韵律操的身材罢了。我不知道问题是出在小姐身上还是组委会身上，反正，我终于知道了，这个网络小姐大赛，看起来很可笑。

网络文学　竞赛名人

先是网易（http://www.neteas.com/）搞了个"网易中国网络文学奖"，接着榕树下（http://www.rongshu.com.cn/）又搞起了网络原创文学大奖。网易文学奖的几个评委里，别人不说，其中有三位不正是刚刚和某个网站打了官司的六大作家中的吗？刚因为自己的作品被人上了网而打官司，并得到了赔偿，马上又来做网络文学奖的评委，这真有些不可思议。我不是说打官司不对，打得对，打得好；也不是说当评委不对，当得对，当得好。但是两件事离着这么近，总是有点原因吧？想让我小人之心一把，猜猜看——莫非他们不可能出太多的钱，而小钱在这几位"爷"眼里也不算什么。那么，莫非他们想扶植文学后进？看来只有这个可能了。一般来说，在一个领域里做惯名人的人，总是想以提携后进来满足自己的伯乐欲。看来，只有这点可能了，这样丁磊先生和这些作家先生的结合就顺理成章了。

榕树下的评委更有意思，他们除了传统作家以外，又加入了一些所谓的网络作家评委，比如到处迷失自己的李寻欢、天天闹鬼的宁财神、活得还像人样的邢育森，后来又有了其实和网络无关只是被陈村推崇的安妮宝贝。如果真的不幸，韦一笑、沙子或者漓江烟雨或者李寻欢自己参加这个大奖赛，真不知道他们怎么来评，呵呵，走着看吧。

其实，这些都不重要，重要的是类似的文学大奖赛的通知一贴出来，我就想起了小学甚至学龄前所处的那个年月的"征文启事"什么的，有时候也想起了"家家有李白，村村出杜甫"的赛诗会。

可惜的是那个年代，那种形式主义的操作，一首好诗也没留下。

挑战微软　兴东驱魔

突然间，前方就出现了一个魔鬼。它巨大的影子和吱吱嘎嘎的叫声让堂吉柯德浑身升起了战斗的欲望，于是，他高声叫道："我的美丽的杜尔西内娅，我为你而战斗。"便冲了上去。

桑丘·潘沙算是个明白人，可惜他没有发言权，只能在旁边嘟囔："哪有什么魔鬼呀，那不过是风车罢了。"他的主人能把羊群看成敌阵，把风车看成魔鬼又有什么奇怪的呢？更奇妙的是堂吉柯德嘴里"美丽的杜尔西内娅"，桑丘·潘沙说"喔，原来是她，是那个粗粗壮壮的妇人呦，胸口还长着毛呢。"

几百年后，中国的方兴东博士也挥舞起了他的LINUX大旗高喊着："我的女娲呀，我为你而战斗！"便义无反顾地冲向了微软这个"魔鬼"。

别误会，我不是说中国的女娲和堂吉柯德的杜尔西内娅一样不堪入目，因为我们知道"知本家"们搞出的女娲计划至今犹抱琵琶半遮面，到底长得什么样我们还看不清楚。能看得最清楚的就是方博士侯选人面对微软这支巨大的风车发出了面对魔鬼般的怒吼，于是有了方博士候选人畅销的《起来，挑战微软的霸权》。

方博士候选人的该书让我想起了另一本书，叫作《中国可以说不》。这两本书都是反对来自西方的东西或意识或经济，都是民间创作，作者都宣称不代表官方立场。这两个书名都让人一看就油然而升出敬意，感觉不支持他们就是和自己作对一样，不让方博士侯选人做自己的代言人简直就是民族的叛徒。我曾经"有幸"和"说不"的作者中的几个有一面之缘，听到过他们称自己是民族英雄。我"没幸"见到方博士侯选人和他的合作者，不知道他们是否也认为自己是民族英雄，不敢妄评。

黄兄建翔　上网找乐

名人不是不能上网，名人也是人，自然也有和普通人一样的权利。但是，很多名人上网的时候有一个心理误区，比如新晋名人赵薇，她最大的苦恼是在聊天室里，别人并不相信她就是那个疯疯癫癫的小燕子。很多名人都像小燕子这样，在网上把自己当人了，比如黄建翔。

黄建翔的问题是一个有趣的问题，大家都知道，在上网前，他就已经是名人了，而且素质、口碑很不错，这可能也是造成他近日尴尬的深层原因。黄建翔上得网来，发现所有的人都在夸他，而同时贬斥他的同事。于是他开始膨胀了，这也是所有压抑久了瞬间成名者的共同历程，于是在担任了新浪网体育沙龙顾问的同时，他为自己开办了个人主页（http://sports.sina.com.cn/focushuangjx.shtml）。这些都是正常的，而且是好事，但是这些也为他日后的膨胀铺平了道路。

先是黄建翔写了一篇《我的家事和网事》，这个时候，他依然正常。不正常的开始是在他的主页上突然冒出来一个考题：你知道XX中学XX年，初中有几个班，高中有几个班吗？如果回答正确，你可以得到黄建翔的联络办



法（或者是只有你知道答案才能得到联络办法，我记不清了，词语上有些不同，效果没什么区别），这不是把大家当成傻瓜了吗？他一定会解释这事出有因，但是估计这会大家连听解释的兴趣都不大了。再后来，黄建翔用他还过得去的文笔接着写了几篇文章，印象中他提到自己高考如何如何了不起，得了学士学位如何了不得，很有点王朔笔下失足青年说革命家史的架势，让网上大量的博士、教授们目瞪口呆。然后黄建翔笔锋一转，开始和网友们一道说起他的同事的无能来，并扬言，如果他转播九强赛，中国一定能出线等等……

其实，黄建翔的狂妄不是错，他比韩乔生招人喜欢也是事实，不然在新浪网的调查中，他怎么会在五个足球节目主持人中获得半数以上的支持者呢。问题是他狂妄得不是地方，你是主持人，你狂妄你的主持风格好了，你是学外语的，你狂妄你的外语水平好了，你原来是做导游的，你狂妄你头脑的反映速度和语言的流利好了，你何必狂妄你的学习成绩呢？何必狂妄你不如别人的地方呢？再说，何必贬低自己的同事呢？比如韩乔生，足球知识贫乏点，嘴里有时侯是爱拌蒜，但是，韩乔生能解说80个项目，你行吗？你解说过皮滑艇吗？解说过板球吗？没有，而韩乔生都干过。说句不客气的话，如果我有能力弄个电视台的体育部，要和中央电视台体育部竞争的话，第一个要找的解说员肯定是韩乔生而不是你，尺有所短，寸有所长，省省吧，哥们。

张角出游 四海扬名

有一首歌是这么唱的：走过一岗呦，又一岗哎……而环游中国的张角（http://china99.sina.com.cn/）要是唱的话肯定这么唱：走过一条国道呦，又是一条国道……当然张角自己也没隐瞒着大家，他自己并没有钱买一辆好一点的摩托以完成他的环游中国之行，靠他那辆放在路边都会被当成垃圾丢掉（杭州网友语）的“幸福90”是不可能做得更好了，所以他只能沿着国道在中国国土的一部分完成一次封闭的旅行，偶尔穿插着去几个道路条件好的风景区，比如壶口和黄果树瀑布。但是，通过这次并不艰难的旅行张角获得了巨大的知名度，一个网友说，张角环游中国取得的巨大成功几乎可以和1997年老榕在网上靠一篇文章一举成名相媲美，这话有一定道理。

但张角没有老榕那样物质上的实力、精神上的感召力和步步紧逼的劲头，所以他的知名度和成就也不可能如老榕那样甚至可以用辉煌这样的词来形容。事实上张角在环游中国开始后，还是显示了一定的影响传统媒体的实力，包括《光明日报》在内的多家媒体，包括广播电台和电视台都对他的计划、行踪等进行了一定密度的追踪报道。但是，几乎是不约而同地，大家更多关心的是他此行的网络意义，而不是旅行甚至探险意义。因为在那些见过世面的记者眼里，也只有网络意义还有一点可炒作性，从这个角度来说，张角算是一个得意洋洋的牺牲品，他又上了记者的当。当然有所失也必有所得，他获得了他应该获得的东西，因为无论如何，全国各地有这么多热心的网友，没人会对一个孤身旅行的网友不伸出手，他得到了友情。

整个故事是可笑的，一次只对个人有意义的事件被认为抬高到了他所承载不了的高度。这种事情在传媒时代非常普遍，没想到网络时代依然。

大饱眼福 网上分娩

直播，直播，所有的东西都可以在网上直播，起居生活、日常琐事、体育比赛……忽然又传来中国某孕妇要直播自己分娩过程的消息。

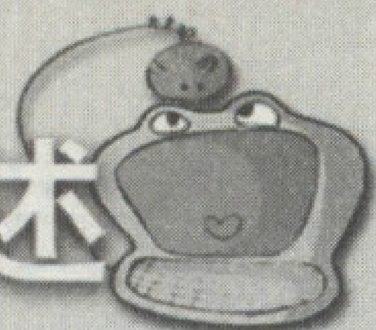
据说孩子的父亲是新浪网北京公司的高层主管，所以我确信，这个“网上分娩”的直播计划一定出自他的主意，因为在他的脑海里，这样一个直播节目至少对几方面都有好处：新浪网、他自己、孩子。对新浪网的好处不用说了，新浪网现在以炒作天下一切事情为已任，有人肯在网上直播生孩子，呵呵，我似乎已经看到了王总志东和汪总延脸上阳光灿烂的笑容。孩子的父亲既然是个商业工作者，又是新浪网的高级主管，不言而喻对新浪网有好处的事情对他自然有好处了。但是，对孩子真的有好处吗？我不知道，现在看到惟一的好处就是孩子的小名已经被几千个网友共同起好了：“点点”，这是个不错的名字。但是，孩子自己愿意吗？他愿意千万双眼睛在显示器上注视着他出生的过程吗？

“孩子已经到宫口了。”“头发已经看见了。”……如果18年后，点点看到这样描述自己来到人间过程的直播文字会怎么想呢？他会为自己为新浪网增加了巨大的PAGEVIEW而自豪呢，还是会为自己在不知不觉的情况下被人窥探到了如此隐私而难过？

莫非真的所有人都愿意做安顿《绝对隐私》书中某一章的主人公吗？反正我不愿意。

其实，还有一些闹剧，比如六作家状告网站、香港网友大陆骗财骗色、中学生网络伪装身患绝症等等，写也写不完，但是这些事情都加到一起，让我们不能不对我们所在的这个网络本身起了一些疑心，我们本来是抱着什么样的目的走进这个网络的呢？大家还记得自己上网的初衷吗？

无论如何，我对中国网络事业的前景还是看好的，只是希望多干点正经事儿，少演点闹剧。



我们的网络——MP3之蛮荒时代

MANHUANGSHIDAI

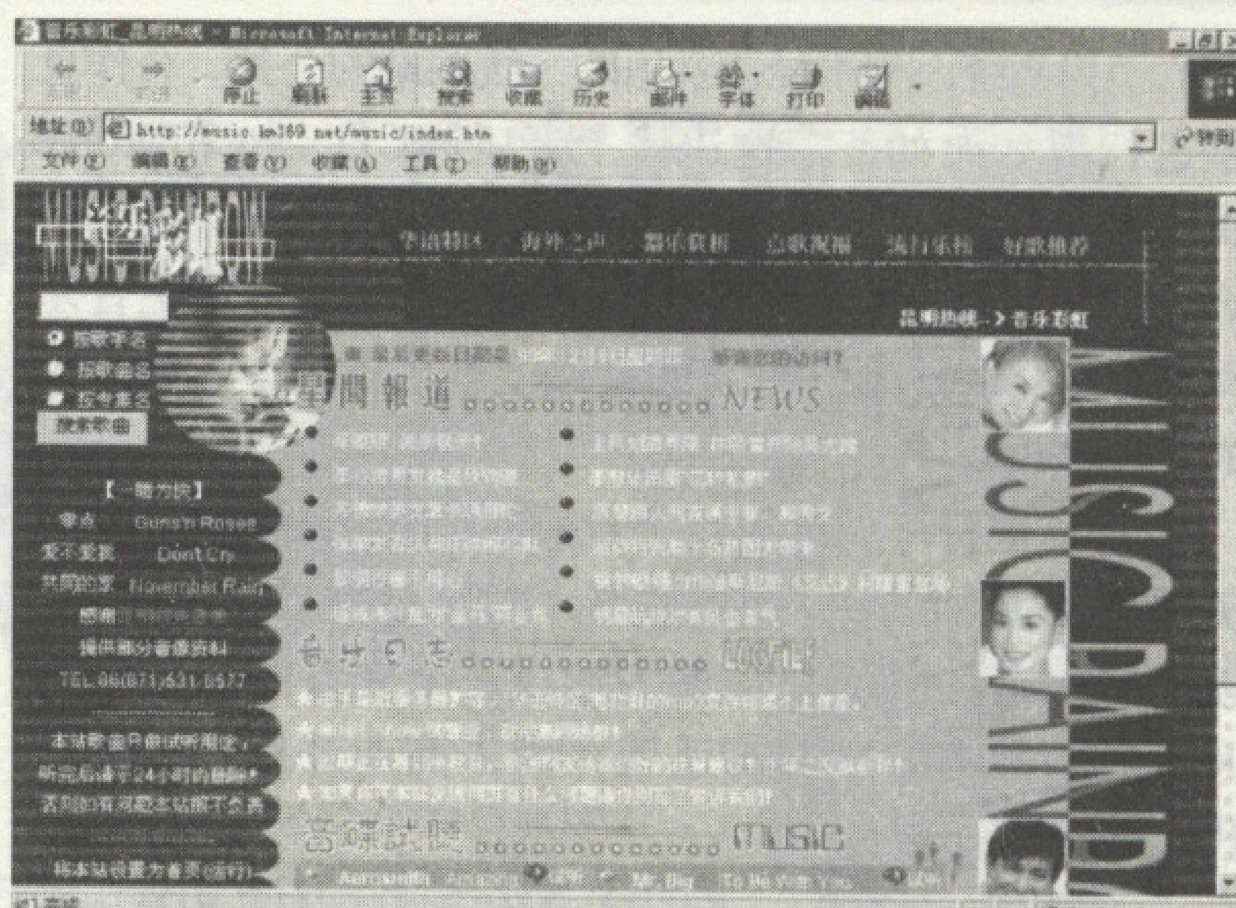
北京 尚进

在互联网刚刚进入商业运作的1995年，别说中国，就连美国也没有电子商务实际运用的先例。但是随着Amazon（雅马逊）的迅速扩张，美国人抓住了一次与19世纪工业革命意义相当的变革机会，如果大家看到1999年10月18日的TIMES（时代周刊）中的Digital50（数字50人），就会发现其中有近三分之一的入选人士都是新近崛起的网络大亨，而且其中eBUY、eTrade、Priceline这样的网络拍卖或者经营零售业的大亨数不胜数。

网络技术的崛起与mp3的兴盛

就在1998年，现今MP3.com的老板罗伯逊以区区1000美元从别人手中购买到MP3.com的网址。尽管MP3.com的原来拥有者只花了35美元注册域名，一倒手便赚到了近1000美元，但他万万没有想到MP3.com仅仅一年半时间便成为每天访问量达25万人次的显赫站点，更让他没有想到的是，除了出售音乐的收入外，广告收入，尤其是针对年轻人的产品广告收入惊人地高。

与MP3格式遥遥相望的是RealNetworks公司的RA格式音频，相信大家都非常熟悉其是线上音乐最为积极的倡导者，一直以来都极力推广音乐资料流技术。RealNetworks的RA格式更为悠久，但却一直没有大红大紫。许多资深网络人都预言RA格式所代表的资源流格式未来必定占领导地位，MP3的成功让RealNetworks虚心地接受了这个现实，同时为顺应潮流的发展，RealNetworks宣布RealPlayer支援MP3，又一举收购了在音乐软件制作方面同样久负盛名的Xing公司，紧接着又宣布推出RealJuke这套MP3软件。事实证明RealNetworks的决策非常明智，RealJuke推出首日即被下载10万次以上，2、3天就破了公司的下载记录。RealNetworks决定趁热打铁，又推出两款相应的产品，当然也不忘记向资源流格式的偏向，其中之一是资源流媒体的网络广告应用软件。



网络商机与人气有莫大的关系，突然杀出一个如此聚集人气的市场，网络经营者们自然纷纷扑向这个令人眼热的市场。软件制造商们也不理会SDMI（保护数字音乐组织）正和MP3争论着音乐版权的问题，接二连三推出支持MP3格式的媒体播放器（苹果的Quicktime4.0、RealNetworks的RealPlayer G2、微软的媒体播放器等等）；音乐制作人则大打“网络牌”，著名的饶舌歌曲组合Public Enemy在5月于网络上发行了其最新专辑“There's A Poison Going On”，而这个专辑的一般唱片发行途径要到6月底才能正式开始，为投音乐人所好，许多公司开始开发网络上安全销售音乐产品的系统，象一家瑞典公司开发的这类产品，一经公布，就被Swebmusic联盟看中，并将推出每单曲1美

元的销售系统；至于经营音乐的传统网站的合并、合作更是进行得如火如荼，这边线上音乐商CDNow和Music Boulevard才宣布正式合并，重新推出以CDNow为品牌名的网站，那边MTV Network又宣布要买下线上音乐网络SonicNet，无非都是想在线上音乐市场中占领更大的市场份额。

在这块打得火热的线上音乐市场中，最具实力的是美国在线和RealNetworks联盟，而野心最大的着则是微软。就在国外MP3在线逐步形成一个完备的产业体系时，我们国内的MP3却还处在尚未商业开垦的蛮荒时代。

国内线上MP3现状

国内的MP3还处在毫无商业行为的阶段，可以说MP3格式的音乐在国内网络上的流行与个人网站有密不可分的关系。国内的MP3爱好者除了可以通过盗版软件这一条传统途径获取MP3音乐外，个人网站中的下载站点、或者后来应运而生的MP3专门站点也是一种很方便的获取途径。但这些途径有一个一致的特点就是其提供的MP3统统是没有版权的复制，虽然这种复制并没有完全用于商业用途，但是对于MP3音频内容的所有者来说是破坏了其商业利益的。幸好现在的音乐出版发行公司连传统的磁带、CD这种物质形式的盗版还应付不过来，对于网络上的MP3还抽不出精力打击。

与以港台为主欧美为辅的MP3下载内容相比，国内最近出现的地下音乐产业借助MP3免费推广自己的音乐的确是物尽其用了，但是毫无产业可言的个人网站的确无法将MP3在网上的发行与推广走向商业化与合法化。

又一个处女地

目前大家都在炒作电子商务，如果看了以前的文章就会知道对于电子商务的归类。而与网上拍卖、网上零售相比MP3同样也可以作为一种商品，一种以数字存在的商品出售。以合法的方式发行MP3在国内还没有，其中原因很多，后面会分析到。但是就此而言，能够像MP3.com这样以每首音乐1美元的售价，的确存在着一个非常巨大的市场。

除了经营者不用花钱录制、发行的优势以外，对于经营者最有诱惑的就是省去了其音频存储的介质。要知道压制一张CD就要3元人民币，再加上封装、宣传的费用，自然一张拥有版权的CD的价格不会降到10余元的水平。而对于购买者来说不但可以有选择地购买单曲，不用为一整张专辑中自己不喜欢的曲子付钱，而且由于其网络性质的优势，传输与沟通的渠道非常方便，这样购买者还可以在确定购买之前试听。由此可以看出将MP3作为电子商务的一项来经营有着非常广的市场潜力与优势。

机遇与问题

如果在国内尝试经营MP3音乐，的确还有很多问题无法解决。首先是播放工具不普及，虽然购买者肯定是电脑使用者，但即便是笔记本电脑在移动播放上也有问题。虽然，Rio、Nomand、Yipp等MP3随身听在国内已经可以买到，但即便32MB内存的Rio 300也要1500元，所以肯定不会十分普及，而且在很长一段时间内随身播放MP3的工具由于内存以及技术价值的限制还不会降价。由此极大的限制了MP3的购买人群，限制了采用MP3形式的音乐产品不会超过磁带与CD。

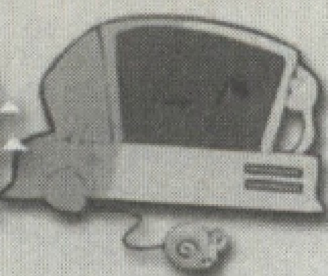
而更致命的是版权的问题，如果将已经压制的CD或磁带的音乐再通过MP3发售，肯定会对传统发行方式的音乐产业产生影响。从目前国外已经有MP3销售的国家来看，基本上与传统唱片产业格格不入。所以另立门户再形成一个新的音乐制作产业专门为网络音乐出产音乐是目前流行的做法。如此就对于网络版权与产业版权有着极高的要求，从这点看国内还不具备最基本的条件。



而传统唱片业对于网络MP3更是怕得要命，不然不会有IFPI（国际唱片业交流协会）共同发表声明呼吁一致打击Internet盗版音乐，也不会有对于Rio的法庭事件。目前国内唯一发行的合法的MP3是由北京星工厂在99年初发行的，虽然其价格并不高，但是由于内容的过时而业绩并不惊人。这张以光盘为媒介的MP3合集对于推动MP3产业在国内的发展还是有一定好处的。由此也可以看出国内的音乐人对于新生实物还是采取尝试的态度，这对于今后MP3在线销售的合法化与规范化还是有着积极意义的。

后记

尽管新浪网、搜狐刚刚上马电子商务，8848、网易等也不放过电子商务的机会，但是像MP3他们都不敢沾，并不是他们想不到，而是目前国内制约网络发展的版权问题始终无法立法。我想在明年相应的规范会产生，虽然不一定合理与适用，但是发展终究是好的。也许不久的将来就会在网上买到MP3音乐，我期待着有识之士开垦这块网络蛮荒之地。



Windows 98终极指南（上）



广东蔡旋

如果微软不再延期的话，当你看到本文时，Windows 2000应该已经或就要上市了，那么是不是所有的人都要马上改用Win2000呢？未必，别忘了，Windows 98还有一个新版本，注意，不是Win98 SE，而是Windows Millennium。但在硬件合适的情况下，Win2000仍然更胜一筹。

Win98很顺利地替代了Win95，但其中却还有很多不尽人意的地方，最新的Win98 SE所带的Bug似乎更多，现在我们已经有了解决的方法，但由于很难确定问题之所在，所以这篇文章将所有的解决方法一并列出来以供大家参考。还有，很多操作需要修改注册表，如果你对它的操作不熟悉，请慎重使用，以免对系统造成破坏。

警告，你的硬盘没有空间了

相信没人再要4G以下的硬盘了，此点从市面上销售的硬盘种类上就可看到。而每每在空间不足时，Win98就会跳出个提示框来警告你，叫你去清空硬盘。它是根据你硬盘分区的大小来决定的（表一），其实这个功能还是有点作用的，但如果你没有及时清空，则每次存盘时都会跳出这个讨厌的窗口。我们当然有办法关闭它，不过关闭后可能会造成超出空间的错误，导致某些程序报错，特别是系统的虚拟内存管理设为自动时，Win386.swp总会自动改变大小，这样就很容易出错。

硬盘大小	百分比	临界空间
≤512MB	10.0	25.6? 51.2MB
≤1GB	5.0	25.6? 51.2MB
≤2GB	2.5	25.6? 51.2MB
≤4GB	1.2	24.6? 49.15MB
≤8GB	0.6	24.6? 49.15MB
≤16GB	0.3	24.6? 49.15MB
≤32GB	0.2	32.8? 65.5MB

表一

禁止的方法：

在开始菜单中选择"运行"，输入"RegEdit"，打开注册表后，用鼠标点击HKEY_LOCAL_MACHINE，一步步打开地址到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\FileSystem，在右边空白处按鼠标右键，选择"新建"的"二进制"，为它取个名字为"DisableLowDiskSpaceBroadcast"。注意，刚才的双引号不是名字的内容，请不要把双引号也写进去。然后双击它，直接填入它的值为FFFFFFFF。

恢复的方法：

只要删除刚才的"DisableLowDiskSpaceBroadcast"即可。方法是打开到上面的地址，用鼠标右键点击"DisableLowDiskSpaceBroadcast"，选择"删除"。

特别的方法：

如果你只想单独禁止某个磁盘的话，请看下面的驱动器数值表（表二）。

把需要禁止的磁盘的数值统统加起来，根据上面的地址，修改"DisableLowDiskSpaceBroadcast"的值为加起来的数值，修改时请选择10进制。

A	1
B	2
C	4
D	8
E	16
F	32
G	64
H	128
I	256
J	512
K	1024
L	2048
M	4096
N	8192
O	16384
P	32768
Q	65536
R	131072
S	262144
T	524288
U	1048576
V	2097152
W	4194304
X	8388608
Y	16777216
Z	33554432

表二

更好地管理Cache

Windows 98需要的内存很多很多，64MB也仅仅是可以运行而已，如果内存便宜的话，我推荐使用128MB。想起以前的DOS，总是因为内存不足而不能运行，但自从有了Windows这种现象便很少看到，就算同时运行多个大软件都可以。原因嘛，请用你的耳朵听听，硬盘在狂响吧。

除了虚拟内存以外，还有一块Cache，它是用来存放经常使用的数据的，以便加快读取速度，Win98叫它VCache。数据放在内存中存取要比磁盘快，因此VCache能减少从磁盘的读取次数，从而提高系统的性能。比如你启动一个软件，然后马上关闭它，再启动时就会发现第二次启动的速度很快，这是因为第二次启动读取的数据是在Vcache中。

虽然Cache是越大越好，但也不能无限制地使用，真实的内存毕竟是有限的，不断增长的数据，查找起来也费时间。对于小于64MB内存的电脑更是如此，因为内存本来就不多，再分一部分内存出来就有点得不偿失，将无限改为有限，反而能提高系统性能，这种改善对于一些需求内存较少的程序尤为明显。

电脑只有32MB或小于32MB内存：

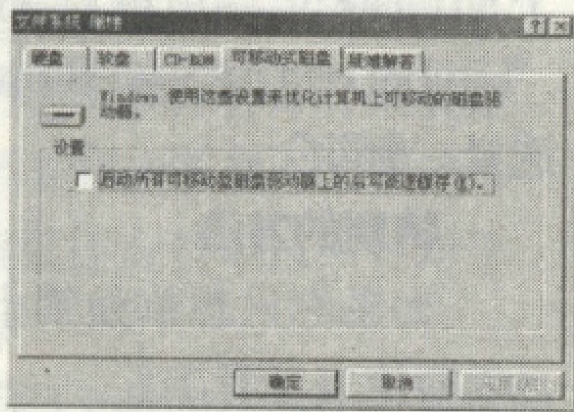
打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\VMM，在右边新建一个二进制，名字取为“MapCache”，它的数值不重要，所以不用修改了。

电脑的内存达到64MB或以上：

同样是上面的注册表地址，如果在右边看到“MapCache”，就把它删掉。

后台高速缓存

上面说过VCache，它就象DOS的Smartdrv一样，一次读取大量数据，再从内存中提供给系统，其中还有“后台高速缓存”功能，可以先把要写的东西放在Cache中，等系统有空时再写入，以减少系统的等待时间。此功能有个不利的地方——如果突然停电了，而Cache内的数据又未写入磁盘的话，将造成数据丢失，当然如果你有一台永不断电的UPS，那就不同了。



后台高速缓存功能通常对软盘是无效的，因为软盘是可移动的，当你把软盘拿出后，才发现数据还没有写进去那就糟糕了。但打开它确实很诱人，只要你小心些就行了。

打开控制面板的“系统”，切换到“性能”栏的“文件系统”，再切换到“可移动式磁盘”，在此处可以看到“启动所有可移动型磁盘驱动器上的后写高速缓存”选项，默认是没有打勾的，打上勾后重新启动就生效了。

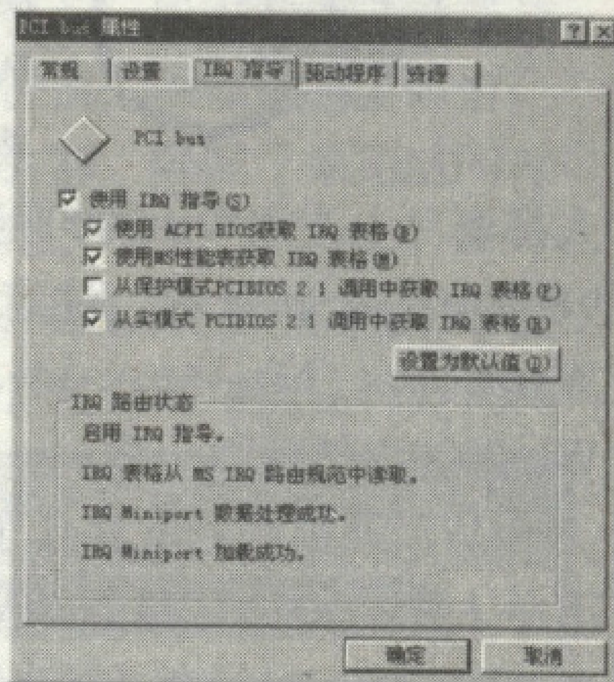
如果你需要运行非常重要的软件，就应该关闭这个功能，以保证数据能即时保存。如果是可移动的磁盘，可通过上面控制面板提供的方法关闭它。

如果是硬盘，则打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\Current-ControlSet\Control\FileSystem，在右边查找“DriveWriteBehind”，如果没有就新建一个二进制，名字为“DriveWriteBehind”，把它的值改为00000000，就能关闭后台高速缓存。

Win98 SE的关机问题

常听到有人抱怨Windows 98的关机总是进行一半就停止了，画面到了“正在关闭……”就死掉，根本看不到“可以安全关机”的画面；或者是关机变成了重新启动，甚至出现蓝底白字的错误。

在这里我先跟大家讲一下Win98在关机时要做些什么：先停止接受所有写盘操作的请求，然后把未写入磁盘的磁盘缓冲区写盘，接着关闭所有正在运行的程序，最后将所有保护模式的驱动程序转换到实模式。可能导致错误的情况主要有：



1.在实模式下，显卡没有分配到IRQ；

2.一个驻留内存的TSR程序不能正确地退出；

3.有冲突的驱动程序；

4.退出Windows时设置了关机声音，而这个声音正好是个损坏的声音文件；

5.有问题的硬件或硬件设置有误；

6.与BIOS设置有冲突；

7.主板的APM或ACPI电源管理与系统的电源管理程序有冲突；

8.快速关机功能打开了……

因为无法确定具体的原因，只好总结出一大堆解决方案自己逐个试了：

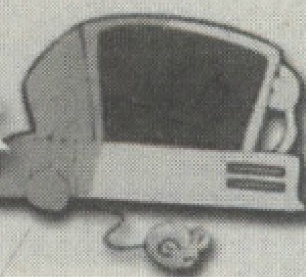
1.先更新电脑的BIOS和驱动程序。如果产品有问题，生产厂商肯定会更新它们的驱动程序，特别是Win98面世之前的产品；也有可能是产品不能搭配某些配件，只有新的驱动程序才能解决这些问题。

2.检查电脑硬件的配置，包括BIOS的设置。在你的BIOS设置中，请将“Assign IRQ for your Video Adapter”这条设为“Enable”，它可让BIOS为你的显卡预留IRQ；你的BIOS可能还有个USB开关，通常它是关闭的，但有用户反映将USB设置为“Enable”也能解决问题，即使你没有任何USB设备。

3.检查有哪些程序正在运行和启动时要运行，包括在DOS下就装入的程序。在开始菜单选择“运行”，输入“MSConfig”，MSConfig提供系统启动程序的列表，还有Config.sys文件的内容，能帮助你找到原因。把那些不必要的程序禁止运行。

4.想关机却变成了重新启动，我不知道这是不是Windows 98 SE的Bug。如果哪天你发现“关闭系统”里的“关闭计算机”变成了“重新启动”，可能是“快速重新启动”开关在作怪，你需要禁止“快速关机”。

（下转21页）



“打”出来的天下——打字学习软件纵览

上海 李斌

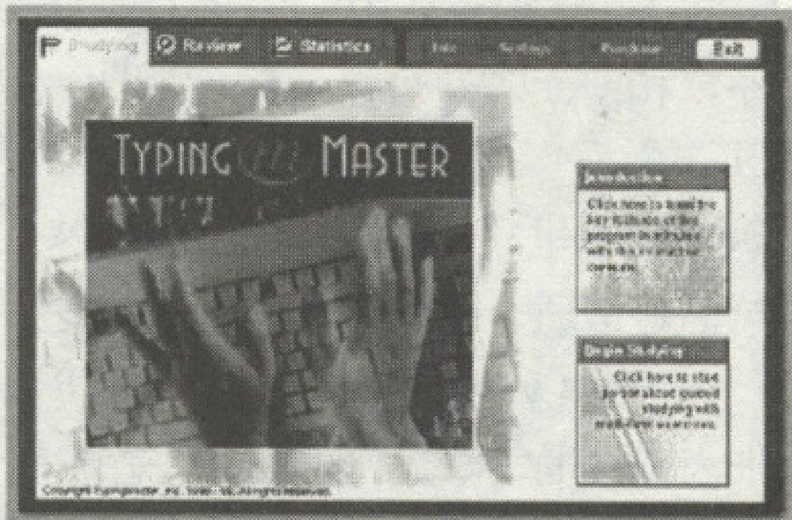
打字，一直是一个很令广大电脑用户头痛的问题。看着别人在MIRC上、在MUD中落键如飞，心里可真是羡慕；再看看自己只是打一份简单的东西，就要忙乎半天，心里懊恼极了！所以，为了能帮助你也早日成为一名打字高手，笔者特意在此为你介绍4款打字学习软件，让它们来助你一臂之力！这些软件不仅适用于初学者入门，对于已是电脑老手的你也可以进一步提高打字技巧。要知道学无止境，即使你已经打得很快了，但也还有一定的提高空间呢！

Typing Master 99

性质：共享
版本：v4.6
大小：3.2M
评价：★★★★☆
下载：ftp://ftp.cdrom.com/pub/simtelnet/win95/edu/typmas46.zip

Typing Master 99在众多的打字学习软件中享有盛誉。它能帮助你快速提高打字技能，并提供了良好的使用界面，多种课程任你选择，还有各种“option（选项）”供你定制（如字体大小、声音的开启和关闭等等）。

Typing Master 99支持多帐户，所以在第一次使用时，你需要设置自己的账号和密码。进入主界面之后，就可以通过“study（学习）”来开始学习。该部分共分为14课，每一课又分为7小节，每一节都有图解键盘教学及固定字母的练习，并提供练习文件供你进行训练。这样一来，你不仅可以了解到正确的指法，还可通过不同的强化训练来加强学习效果。为了了



解实际练习的成效，Typing Master 99提供了统计的功能（Statistics），其中分别列出了字母练习所花的时间、字母练习的质量等一系列数据，而且通过数据分析它可以了解哪些字符键是你的难点，再让你加强练习。同时，在学习过程中要是你觉得有点累了的话，也可以通过Typing Master 99中的气泡游戏和方块游戏来调节一下。

但Typing Master 99最出色的一个功能，也是其它打字软件所没有的功能，就是支持网络控制。也就是说，通过这个功能你可以管理用户，授权网络中哪些人可以使用该软件的哪些部分。这项功能对于教学机构来说是相当实用的，通过它可以安排课程，让学生们在特定时间内完成特定的内容。

Al Bunny's Typing Class

性质：共享
版本：v2.2
大小：827k
评价：★★★★
下载：http://www.sunmoonusa.com/

考虑到学习打字是一个相当枯燥乏味的过程，所以该软件的编写者特意营造了一个很卡通、很轻松活泼的环境，让你在学习时一直保持兴致盎然。

第一次使用Typing Class时，可以为自己先设置一个账号。因为它支持多人多账号的使用，如果你设置了自己的账号，每次学习的进程和结果就都保存在里面了，互不混淆。如果你对于电脑打字还是个初学者，那么进入主界面后就什么也不要修改，只要按照它的缺省设置一步步地学下去就可以了，很是简单。但如果你已经是中级程度



或者想更进一步，就需要修改一下它的设置来满足你的要求。在"Speed（速度）"里你可以选择练习速度，是慢速、中速还是快速；在"Difficulty（难度）"里你可以选择练习的难易程度，它也分为初、中、高三个档次。所以，在Typing Class里你可以根据自己的实际情况来选取适合你的教程。

在整个学习过程中Typing Class共分为18课，也就是从level1到level18。它会先让你练习每一个字符键，要是你在difficulty里选择了"show hand"的话，它还会提醒你每个键应该用哪个手指去敲击，这样指法就不会错了。每次进行练习，你的感觉就象是在玩游戏，非常有意思。同时，在每完成一个阶段的练习后，它还会列出你的成绩记录。在这里可以了解你的速度为多少、准确率为多少以及薄弱的字符键是哪些？这样一来，下次你就可以有针对性地进行训练了。在你完成了所有的字符键练习后，也可以对自己的水平进行一下测试，在"Set key"里你可以选择"EXAM（考试）"，这时需要练习的就是综合段落了。当然通过"Open text file"你还可选取任意一篇文章进行练习。要是已把课程的内容全部学完了，下一步就需要提高速度和难度了；而如果你把Typing Class里各个速度和难度的练习都完成了，那恭喜你啦，你已经是打字高手啦！

Typing Class还支持不同的键盘布局以适合不同国别的需要，支持使用不同的背景图案，支持选择不同的字体、颜色和大小。同时，它还有一个高分排行榜，每次都会把最高分记录下来。这样一来，为了不断超越自己或者赶上别人，你就要更加努力了哦！

Letter Chase Typing Tutor

性质：共享

版本：v3.5

大小：1.6M

评价：★★★☆

下载：http://www.letterchase.com/lc3.zip

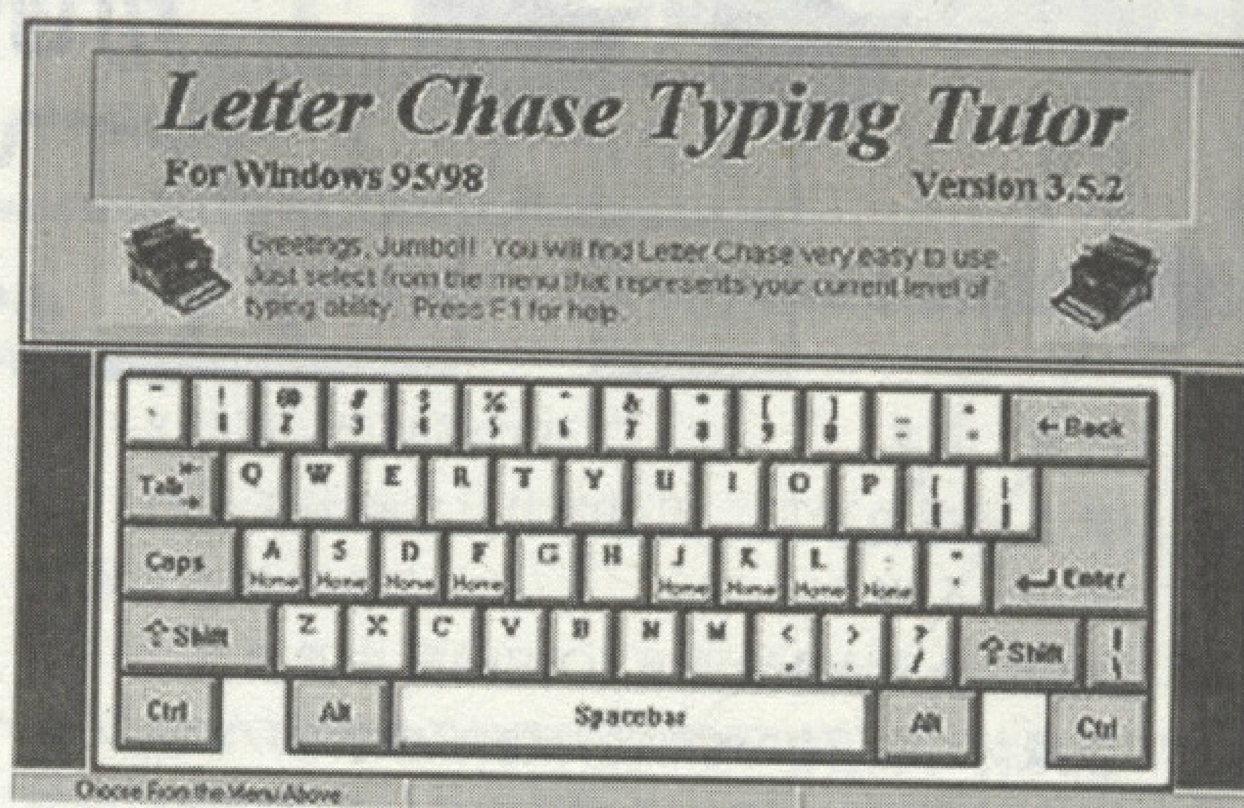
可以说这是一款中规中矩的打字学习软件。它的界面朴素大方，功能也相当齐全。但从反面来说，它也显得毫无特色，让人在不知不觉中就忽略了它。

根据使用者参差不齐的水平，在教材上Typing Tutor也分为3个部分：初学者可以从最基本的字母键开始学起；中等水平的人可以以单词为单位进行练习；而对于高级用户则从句子的练习开始，并配以不同的长度和难度。

对于初学者，在练习中它会教你打字的指法，以及如何在键盘上移动及移动的幅度，这样有助于初学者从一开始就掌握打字的正确方法。在中级程度的练习教材中，它着重于字符的组合，以词为单位。而在高级教材中，Typing Tutor就让你自由发挥了，这里强调的是打字的速度和正确率。

如果你在练习中感到疲劳的话，也可以通过它内含的两个小游戏来调节一下。当然，这两个游戏也是有助于提高你的打字水平的啦！

总而言之，在笔者这次所介绍的软件中，Typing Tutor并不是最出色的，但它确实具有了打字软件所必需的全部功能。所以，这个软件也是值得一用的。



FasType

性质：共享

版本：v5.3

大小：980k

评价：★★★☆

下载：http://www.trendtech.com/programs/fastyp53.zip

FasType是由TrendTech出品的一款打字学习软件，和前面的几个打字软件相比，它的使用界面简陋得可以，你会以为你不是在Windows的界面下，而只是在DOS状态里。但是对于FasType来说，"人不可貌相"这句话是最适合它的，当你使用过之后就会发现它的好处！

FasType的安装有点小技巧。在安装时它会出现一张表格要你填写，如果你已是注册用户，只要输入注册码、姓名和地址就可以了。如果你是非注册用户或只想试

用该软件，可略过这个选项，直接安装。这一点对于E文不好的朋友要特别注意，别忙乎了半天也找不到门槛!

你进入FasType的主界面之后，就可直接选择要训练的内容。和大多数的打字软件一样，它也分为初级训练、中级训练和高级训练这三个项目，既适用于初学者，又照顾了高级用户。除此之外，你还可以自己定制学习内容，如果发现了什么好文章，就可直接输入，再一遍一遍地练习。

但在使用FasType的过程中，最吸引笔者的是它与众不同的训练方式。在练习中它会显示整个键盘，并且对于每一个要敲击的字符键采用闪烁的显示方式，也就是在你眼前不停跳动，非常有趣，也很有新鲜感。同时它还动用了在计算机中已经不太使用的PC Speaker beep（小喇叭），"嘟嘟"地叫个不停。当然，要是不喜欢也可以关了它。

如果你不是以貌取人的话，相信你一定会喜欢上FasType的，因为它的功能一点也不比其它的同类软件差。相反，通过FasType的学习能给你带来更多的乐趣!

总结

好了，当笔者为大家介绍完以上4个软件之后，也将为你推荐一款最值得选用的打字学习软件。大家可能都猜到了，那就是——Typing Master 99! 相对于其它3个软件来说，它的功能更为强大，更齐全。其使用界面虽然不是4个软件中最出色的，但也相当友好。更重要的一点是它的使用非常简单明了，很适合于初学者。而对于中、高级用户来说，另外3个软件也相当不错。毫无疑问，通过它们你一定会不断提高自己的录入速度和准确率的。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。



（上接18页）

禁止快速关机：

在开始菜单选择"运行"，输入"MSConfig"，点击"高级"按钮，里面有个"禁止快速关机"，打上勾。你同样可以修改注册表，打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Shutdown，把右边的FastReboot由1改成0。

5.在关机时BIOS和Windows之间可能存在不协调的问题，修改Windows，让它不使用PnP BIOS。重新启动时按住Ctrl不放，选择菜单第5项启动到DOS，进入Windows\system，然后将Bios.vxd文件改名为Bios.old，再重新启动，试试这回关机是否成功。

6.如果上面的方法都无效，请打开控制面板的"系统"属性，切换到"设备管理器"，看有没有黄色的叹号，下面是问题出现比较多的设备，检查它们的资源有无冲突的地方:

显示适配器
磁盘驱动器
软盘控制器
键盘
鼠标
网络适配器
PCMCIA接口
SCSI控制器
端口（COM & LPT）
声音、视频和游戏控制器

试试禁止NVRAM/ESCD：

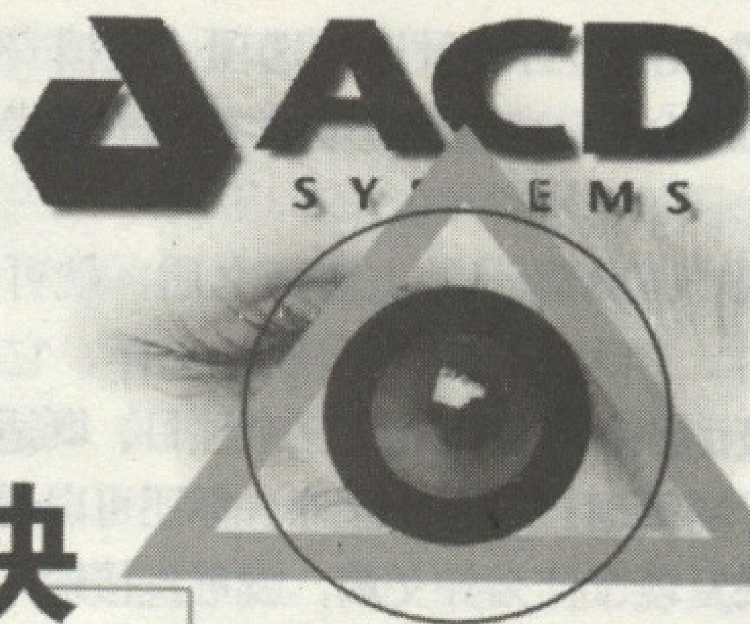
此项目关系到BIOS与Windows在开机与关机时如何工作。打开控制面板的"系统"，切换到"设备管理器"的"系统设备"，选择"即插即用BIOS"，转到"设置"一栏，会看到"禁止NVRAM/ESCD更新"，请打上勾。

试试更改IRQ的分配：

打开控制面板的"系统"，切换到"设备管理器"的"系统设备"，选择"PCI bus"并切换到"设备"栏，你会看到两个选择——"使用硬件"和"使用BIOS"，尝试更换它们，并重新启动电脑。注意，这里的修改都需要重新启动才能验证是否成功。

如果不行，继续在"PCI bus"那里切换到"IRQ指导"栏，如果"使用IRQ指导"上打着勾，表示由Win98自己来管理PCI设备，要是你关闭它，则由电脑BIOS程序来管理IRQ。IRQ指导是个总开关，它由4个小开关组成，你应该从下往下试验：关闭"使用ACPI BIOS获取IRQ表格"，问题依旧再关闭"使用MS性能表获取IRQ表格"，要是某个PCI设备工作不太正常则打开"从保护模式PCIBIOS 2.1调用中获取IRQ表格"。（待续）

赏心悦目



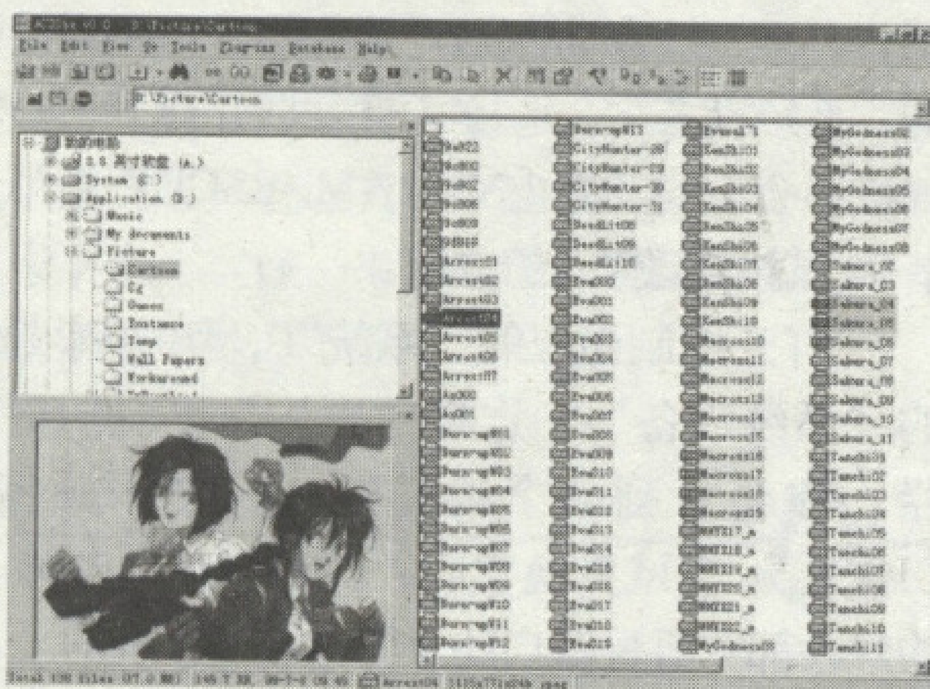
ACDSee 3.0先睹为快

广东 舒洋

“有电脑的人一定用过ACDSee”——我想这样说一点也不过分。的确，ACDSee以其强大易用的功能、超快的解码速度以及对众多图像格式的支持赢得了广大的用户群。从我用过它的2.4版起，就再也没有任何一个图像浏览软件能在我的硬盘上生存超过15分钟，可见它的魅力确实非同一般。最近，我在网上闲逛时偶然发现了ACDSee的3.0版，试用之后，欣喜之情难以自已，特地写出来与大家分享。

ACDSee的安装相当简单，没有太多的选项，整个过程相当顺利。3.0版的界面没有什么大的改变，仍然是包括菜单栏、工具条、状态条、目录窗口、文件窗口和预览窗口等几个主要部分。不过，正所谓“旧瓶装新酒”，透过这熟悉的界面，你将感受到全新的功能。

ACDSee 3.0相对之前版本最大的改进莫过于增加了对插件的支持，毕竟良好的可扩展性是衡量软件是否优秀的重要标准之一。在ACDSee 3.0中，几乎所有的功能都是通过插件来完成的，这些功能包括：图像解码、图像编码、压缩文件处理、数码相机支持以及命令扩充等。ACDSee 3.0还专门设立了一个菜单来管理这些插件，你可以随意激活或关闭某一个插件，自由设置插件的属性以适应不同需要，还可以设定插件的优先级，这样当有多个插件同时支持同一种文件时，优先级高的插件会被优先使用。通过对插件的支持，ACDSee 3.0已不再单纯地是一个图像浏览软件，对众多其它格式文件的支持以及完善的文件管理功能，使它成为一款集浏览、编辑、管理等功能于一身的多媒体文件管理器。那么到底ACDSee 3.0给我们带来了什么新特性呢？下面让我们一起来先睹为快吧。



一、图像浏览

作为一个图像浏览软件，浏览功能当然是最重要的。除了之前版本的各种优良传统，如快速的解码速度、多线程的设计、输出质量高等得到保留以外，3.0版本又有了长足的改进：

● 增加了对14种文件格式的支持，使得ACDSee 3.0支持的文件种类达到30余种，并且还可以通过增加插件支持更多的文件格式；

● 支持Susie的图像解码插件（Susie是由日本人设计的一个图像浏览软件，支持一些日本国内特有的图像格式）；

● 更先进的算法使得在浏览时即使开启了Auto image size（图像大小自动调整）功能也能保持图像边缘圆滑；

●改进了的预览图像生成算法，大大提高了预览图像的质量；

●可以自定义浏览窗口的背景颜色或指定某图案作为背景。

二、文件管理

虽说ACDSee 3.0是一个图像浏览软件，可是它的文件管理功能同样强大，甚至与专门的文件管理器比起来也毫不逊色，以下是它的一些新增特性：

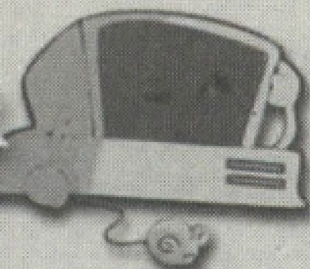
● 支持更多的多媒体文件，从AVI、MPG、WAV到最流行的MP3，并在你选中它们时自动播放；

●提供对ZIP、LHA两种压缩文件的支持，可以直接浏览其中的文件，并可通过插件进一步扩充对更多压缩文件的支持（同时支持Susie的压缩文件插件）；

●可以查看图像的大小、分辨率、压缩率甚至嵌入在图像中的元数据（如生成图像的软件、Exif信息等）；

●自动为每一个浏览过的文件建立缩略图，由统一的数据库记录，并可方便地对其进行管理；

●允许为每一个图像建立描述、注释、关键字、入



库日期等标识信息，并能根据这些信息查找相关文件；

● 提供如资源管理器一样的前进/后退功能，使得目录间的切换更加方便快捷；

●可以改变大小、位置的面板让你更方便地安排浏览的方式。

三、图像处理

在ACDSee 3.0中，首次加入了图像处理功能，这使得ACDSee 3.0向整合型的图像浏览软件迈进了一大步。虽然目前它仅提供了一些常用的功能，但对于一般以浏览图像为主的用户来说已经足够了，而且其快速易用的特点更是大型图像处理软件所不能比拟的。这其中尤其值得一提的是ACDSee的JPEG图像处理功能，由于采用了先进的算法，因此在进行JPEG图像的旋转时，ACDSee不像一般图像处理软件采用"先解码，后旋转，再编码"的方法，而是直接根据原始图像文件计算出旋转后的文件内容，因此可以做到无损转换。而且经我实际使用，效果的确非同凡响——即使经过多次转换，图像质量也不会降低——从这点来看，ACDSee比Photoshop更先进呢！

四、其它

除了强大的图像浏览和管理功能，ACDSee 3.0还有一些你意想不到但却十分有用的功能：

● HTML Album功能可以把你选定的图像自动生成一个带缩略图的HTML页面，大大减轻了网页制作的工作量；

● SendPix功能可以让你轻松地通过Internet与朋友们分享图片；

●通过数码相机的插件可以让你预览并提取数码相机中的图像，或者按照一定的时间间隔自动把它们转存到电脑中；

● Twain Acquire让你可以方便地从符合Twain界面的扫描仪、数码相机等数字图形设备中获取图像。

呵呵，说了一大通，也只是列出了最主要的方面而已，还有更多的细节等着你去亲身体会呢！怎么样，心动不如行动，想要感受一下ACDSee 3.0给你带来的新功能就赶快到http://www.acdsystems.com下载一个试试吧！不过，正如天下没有免费的午餐一样，要使用如此美妙的软件也是要付出代价的，那就是对于我们来说犹如天文数字般的——49.95美元，如果你没有的话，就只能乖乖地试用30天了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。

（上接11页）于法官的字里行间，他们的眼前将打开向微软索要丰厚赔偿的种种机遇。杰克逊法官的初步事实认定本身并不能有助于民间诉讼，但最后裁决微软非法使用垄断，却可成为律师们的尚方宝剑。

此外，最有可能成为原告的民间反垄断案恐怕要数网景通讯公司(Netscape Communications Corp.)，这是微软锐利的商业行为的直接受害者，过去数年的所谓"浏览器大战"，网景与微软积怨尤深。1999年以100亿美元收购网景的现主人AOL有权出面打一场索赔官司。

分析家担心，类似的诉讼将会陆续而来，如果微软全部都被判败诉的话，可能要付出巨额赔偿。斯坦福大学经济学教授Robert Hall专长于将损害消费者利益加以量化的研究，他估计如果没有事实认定中所描绘的微软不良行为的话，每份Windows 98的价格本来可以低10美元，因此他认为这种案子的索赔金额有可能达数十亿美元。

微软可能面临四分五裂

分析家们预计，若最终法官判定微软公司违法，则可能对微软带来灾难性的后果，微软庞大的软件帝国将走向解体。因为政府可限制微软公司的营运方式，甚至有可能勒令微软解散成数家性质相同的"小微软"，或根据产品、服务分为三家公司，分别销售Windows操作系统、应用软件、网络和电子商务产品。如果那样，微软很可能将如当年硅谷的仙童公司。60年代末，仙童公司成了硅谷半导体业的"黄埔军校"，到了1984年，由仙童公司直接或间接分化出来的公司达70多家。1969年一次半导体头面人物的会议上，与会的400人中，只有24人没有在仙童公司工作过。

如果解散微软不成，司法部大可要求微软改弦易辙，允许竞争对手修改其Windows操作系统，以使用他们自己的软件。更重要的是，微软可能被禁止对只使用微软软件的公司打折扣，或限制以其Windows操作系统搭售新产品。

对微软前景的这种预测并非危言耸听，此前曾有过类似案例。美国AT&T、IBM、英特尔等曾分别受到过反垄断指控，除对IBM的指控撤销外，AT&T和英特尔最后均达成和解，AT&T同意将本土电话业务分拆成七间子公司，英特尔承诺与其他公司分享技术。

看来，微软"帝国"分崩离析的日子已经为期不远。

极速感受 DOWNLOADE

新兴下载工具测试报告

云中鹤工作室 孤雪

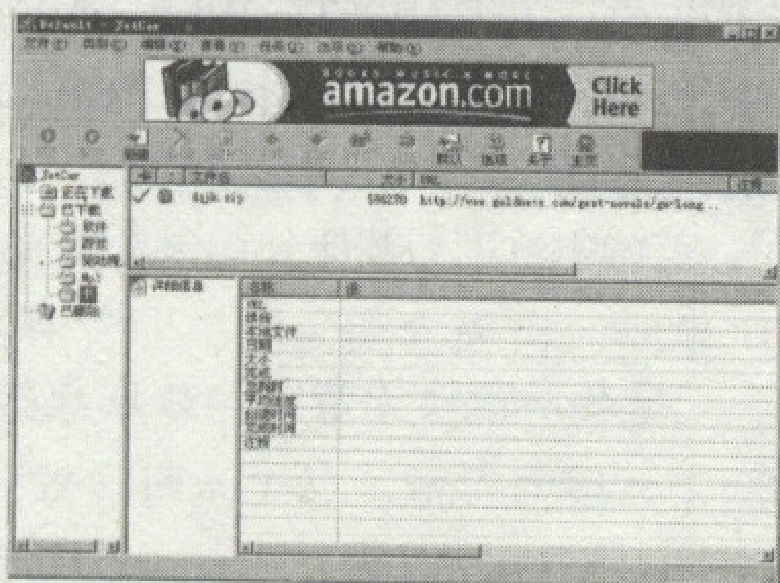
自从笔者上次在《大众软件》上发表了一篇有关文件下载工具的测试之后，许多朋友都来询问一些新出现的下载软件好不好。确实，自从NetAnts领了个头，这段时间出现了一大批多线程的下载工具，而且大都是国产的。但实话说，这些软件的水平大都不怎么样，与GetRight、NetVampire等前辈相比还有一定差距。不过也有例外，如JetCar和Download Expert就是其中的佼佼者，再加上笔者在网上偶尔找到的一个很有特色的Download Accelerator，它们就是这次测试的主角，另外也对NetAnts和NetVampire作了一些对比测试。通过这次测试，笔者对于文件下载软件又有了许多新的认识，下面就请听我慢慢道来。

一、JetCar

性质：免费
版本：0.71
下载：http://jetcar.163.net

"喷气式汽车"？笔者倒是没有见过这种东东，他自己画的那辆汽车也不像是"喷气式"的嘛。不过这很容易让人想起可以超过音速的喷气式飞机，想来开着不会慢吧？

第一次打开JetCar时，我一下子就觉得界面好像似曾相识，就像是一个资源管理器。不对更确切地说，像极了FoxMail。确实，在同类软件中，JetCar的界面可以说非常不错，不像GetRight，也不像NetVampire，却独有自己的风格。JetCar最值得赞赏的是它对已下载文件的管理能力，它把已下载的文件分成若干个"类别"，如软件、游戏等，通过简单的拖曳操作就能把它们分门别类地存放起来，或者也可以在JetCar中直接运行下载完的文件，然后将其删除。仅就这一点来说，JetCar无疑是同类软件中做得最出色的，也会让许多"网虫"倍感方便。而且，JetCar提供的功能也不少，如定时下载、自动连接自动关机、代理服务器支持等，从软件的整体设计上说，JetCar已经达到甚至在某些方面超过了NetVampire。



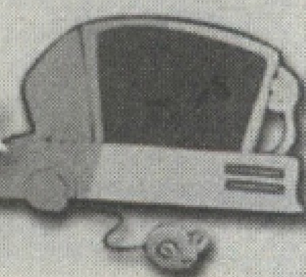
那么JetCar的速度怎么样呢？这一定是许多读者最为关心的问题。关于速度的问题后面还要专门讨论，这里先说个大概。JetCar默认采用4个线程同时下载，比NetAnts还少，最大也只能调到8个，这体现了作者很负责的精神。总的来说，JetCar的速度与NetAnts在伯仲之间，而不像有些地方写的能够快很多。不过这样的速度已经非常让我满意了。

总之，JetCar是一个各方面都很完美的软件，也是笔者最推荐的下载软件。如果你一直用NetAnts，那么不妨试试JetCar，你会觉得很方便的；如果你一直用NetVampire，那么也不妨试试JetCar，你会觉得很快的。

二、Download Expert

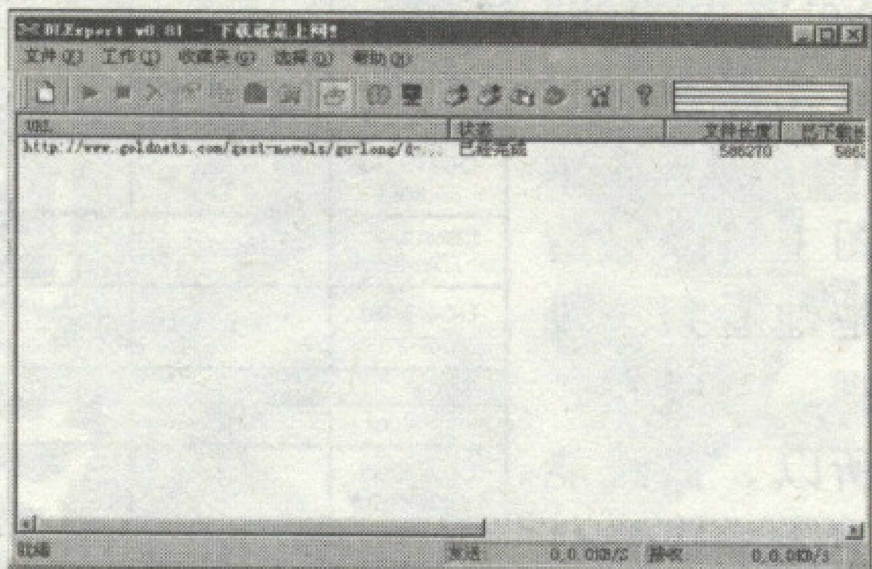
性质：免费
版本：0.81
下载：http://homepages.msn.com/windowsway/chenying/index.html

"下载专家"？口气倒是不小，不知"专"在什么地方。"下载就是上网"是它的广告语，怎么读都觉得不



通。

DLExpert的界面并不讨我的喜欢，一片白白的，不是很清楚。该有的功能倒也全有了，没有什么突出的。不过我很快就弄明白了这个"专家"其实就"专"在想尽一切办法来提高下载速度。在它的"设置"中，默认的线程数为http 30个、ftp 5个，并且可以调到无限大！甚至连最小可分长度也可以自行设置。虽然这种做法也许可以加快速度，但这是一种很不负责的做法。试想如果一个软件下载站点的用户一下子全部改用了DLExpert，结果必然是这个站点的服务器立马崩溃。而且根据我的测试，DLExpert并没有比NetAnts和JetCar快多少，特别是在文件较小的情况下。



不过，多用了几次DLExpert后，忽然发现了一点：这个"专家"似乎不是指它自己是专家，而是要求用它的人是专家。在某些情况下，如果能把它这许多设置用好的话，DLExpert还是一种很不错的高速下载工具。

三、Download Accelerator

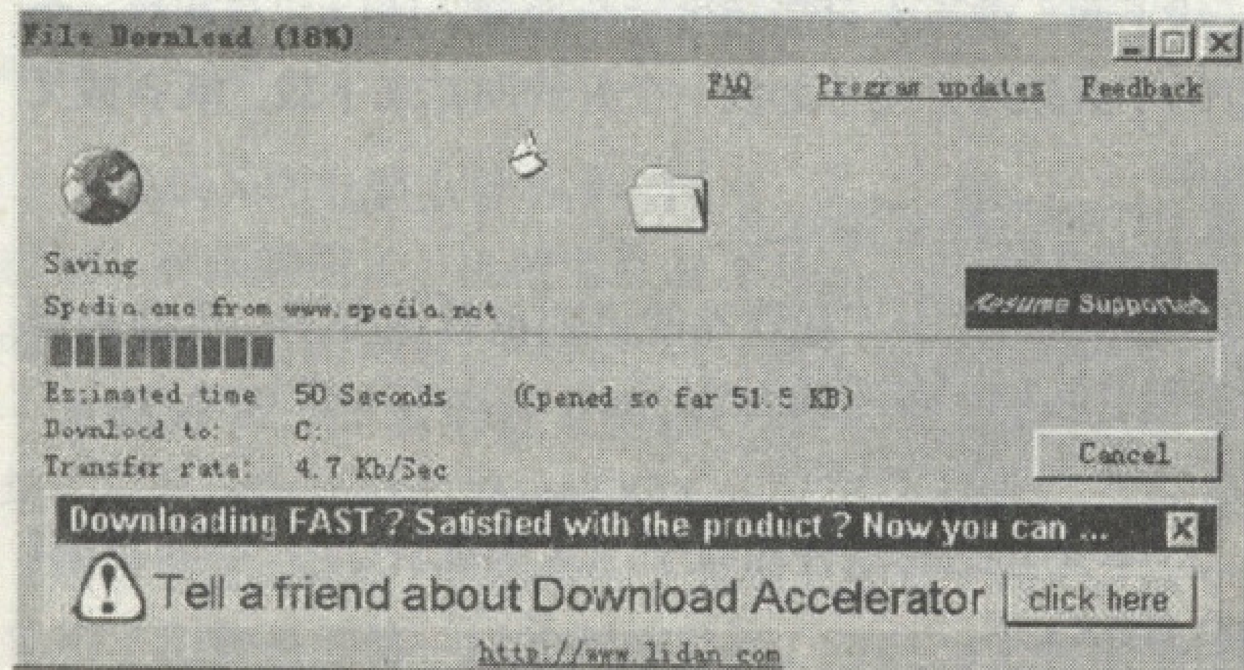
性质：免费

版本：3.5

下载：http://www.lidan.com、http://www.joyo.com

直译的话就是"下载加速器"，许多读者可能听都没有听说过，笔者也是在一个很偶然的情况下从网上找到的。不过装上它之后，一下子就令我爱不释手了。

Download Accelerator采用了一个与众不同的设计，即把自己完全嵌入浏览器中，甚至不必运行它的程序，只要在浏览器中点击一个下载链接，它就会自动跳出来代替浏览器下载。虽然这使它的界面蠢极了，但我还是很佩服它的这种设计——以后上网时就不用开一个大大的很占系统资源的下载软件了（特别是对于用软猫而机器又较差的朋友们来说更是如此）。这种设计的好处还不仅于此，在一些专业的网站上下载一些东西时，常常是先要你接受一个协议，当你点了"I Accept"之后通过一个CGI程序直接开始下载。一般来说，许多下载软件的浏览器点击捕获功能对于此类通过CGI程序直接调用的下载是无能为力的，这时，你就不得不忍受着极慢的速度、冒着断线的风险用浏览器自带的下载程序来下载。而现在，有了Download Accelerator以后再也不用发愁了。



如果说Download Accelerator的创意让我很佩服，那么它的下载速度更是让我吃惊。作为一种单线程的传统型下载软件，它的速度在许多情况下居然不比NetAnts和JetCar等慢多少，比NetVampire快了许多！看来这个"Accelerator"可不是随便说说的。这个软件是一个外国人编的，看来国外的技术水平确实要高一些，要把自己嵌入浏览器中已是十分不易，而只用一个线程就能把速度提高这么多，更是让国内软件望尘莫及（NetAnts等软件在不支持多点传输的网站上使用一个线程下载时显得很慢）。

四、测试与结论

在进行速度的测试之前，首先需要声明一点：下载的速度与你用的猫和电话线有很大关系。笔者刚刚换了一只新猫——实达网上之星56K外置。此猫真不愧为"中国法拉利"，在一些较快的国内网站上居然可以达到5.5k的平均速度，看着NetVampire上整整齐齐的一排白线，那个爽啊……咳，咳，别误会别误会，笔者不是来为实达做广告的，好了好了，下面进入正题。

在测试的时候，突然碰到了一个没有想到的问题：许多国内速度很快的软件下载站点都已经不支持多线程下载了！为了找个地方测试这些软件，笔者费尽了周折，最后只能到黄金书屋去找几本书来进行下载测试。当然是http的，本来还想进行一下ftp下载测试，无奈实在找不到支持多线程的ftp站点，只得作罢。虽出意料之外，实在情理之中，想来都是给Download Expert这样的软件给"逼"出来的。而且，目前还能支持多线程下载的站点速度都很慢（废话，还能快吗），即使用NetAnts也还不如在一些大站用NetVampire来的快（如在金山卓越上NetVampire就能达到6k左右）。

看到这些我不禁深深叹息，NetAnts的出现本该是中国网民的福音，但最后却使得各站点服务器连连崩溃，最终都不支持多线程下载，这真是一种悲哀。目前的情况是，如果你只用一个多线程的下载软件，那么在相当多的

情况下，你不得不只以一个线程来下载。当然，如果你愿意，去国外下载也是可以的，不过很多国外网站都非常慢。那么，这些多线程下载的软件还有没有存在的必要呢？笔者忽然有了一个想法，既然服务器通过对IP地址的判断来防止多线程下载，那么有什么办法可以骗过它呢？当然在IP地址上是不可能做手脚的，那么是否可以把“把一个服务器上的文件分成n块下载”改为“从n个服务器上分别下载同一个文件的n分之一”呢？我的意思是说，如果这些软件有像GetRight那样的镜像查找功能，就可以不断把新找到的镜像作为自己的又一个线程，岂不是两全其美吗？当然说起来容易做起来难，目前所有国产的多线程下载软件都还不具有镜像搜索功能，但这应该能成为这些软件今后发展的一条思路。

好了，似乎又扯远了，这次测试的具体数据见本文附表。从这次测试中，笔者总结出了以下几个结论：

1.各个多线程下载软件的速度几乎是一样的。常看到许多网站和报纸上说JetCar多么多么快、Download Expert多么多么快，比NetAnts快出好几倍等等。当然，实际速度和许多因素有关，尤其是猫的质量。不过，造成这些软件速度差异的最重要原因还是由于这些软件默认使用的线程数不同。从测试的结果可以看到，如果把这三个软件的线程数调成一样的话，其速度几乎没有差别。这可能是由于各个软件的内核原理基本相同而造成的。而且，从测试的结果来看，当线程数改变时，各软件的速度都有了明显的变化。

2.最适宜的线程数和文件的大小有关。虽然增加线程的数量有利于加快速度，但决不是越多越好。这是因为：每个线程在下载之前需要有一个连接的过程，特别是对于ftp服务器，由于要求登录，这个过程显得很长。而且这些软件都采用了动态调整，即一个线程完成后去帮助其它未完成的线程，这样到了最后就要不断连接，使速度变慢。Download Expert中http的默认线程数为30，而ftp则为5，也就是因为这个原因。所以对于比较小的文件，线程应当设得少一点，4、5个就足够了，而对于大的文件，线程多一点可能更好。比方说，你如果只下载一些几百k的东西，用JetCar默认的4个大概正好，而如果你要去微软的网站下载一个DirectX 7的SDK开发包（大概150M），那就非Download Expert莫属了。把线程数设为30到50个，最小可分长度设为50k（我觉得这个数值应该设得大一点，以避免太多的连接），速度一定比其它软件快许多。所以我说Download Expert是给专家用的。

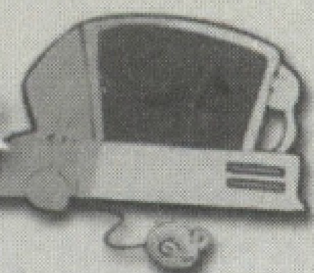
3.下载软件的速度关键在于抓线能力。Download Accelerator的速度为什么这么快？笔者测试时发现，在用它下载时Modem上的RD灯一直是亮着的，最多稍稍暗了一会儿又马上重新亮起来。而NetVampire则是亮一段、暗一段，从柱状图上可以很清楚地看到一段满、一段空。所以，抓线能力才是速度快慢的关键。采用多线程下载是解决这个问题的好方法，因为多个线程同时不断发出请求，即使有一两个没有响应也没有关系。事实上仔细观察NetAnts或JetCar的小黑点，就可以看到有时确实有一两个停着，而其它的则跑得欢。这是多线程下载软件速度之所以快的根本原因。而Download Accelerator则采用了内核的优化来加强抓线能力，使它的速度并不比多线程下载软件慢多少。这种方法既不占用系统资源又不拖服务器的带宽，比多线程下载实在要好得多。特别是在目前许多网站不再支持多线程下载的情况下，装一个Download Accelerator真是个很不错的主意。

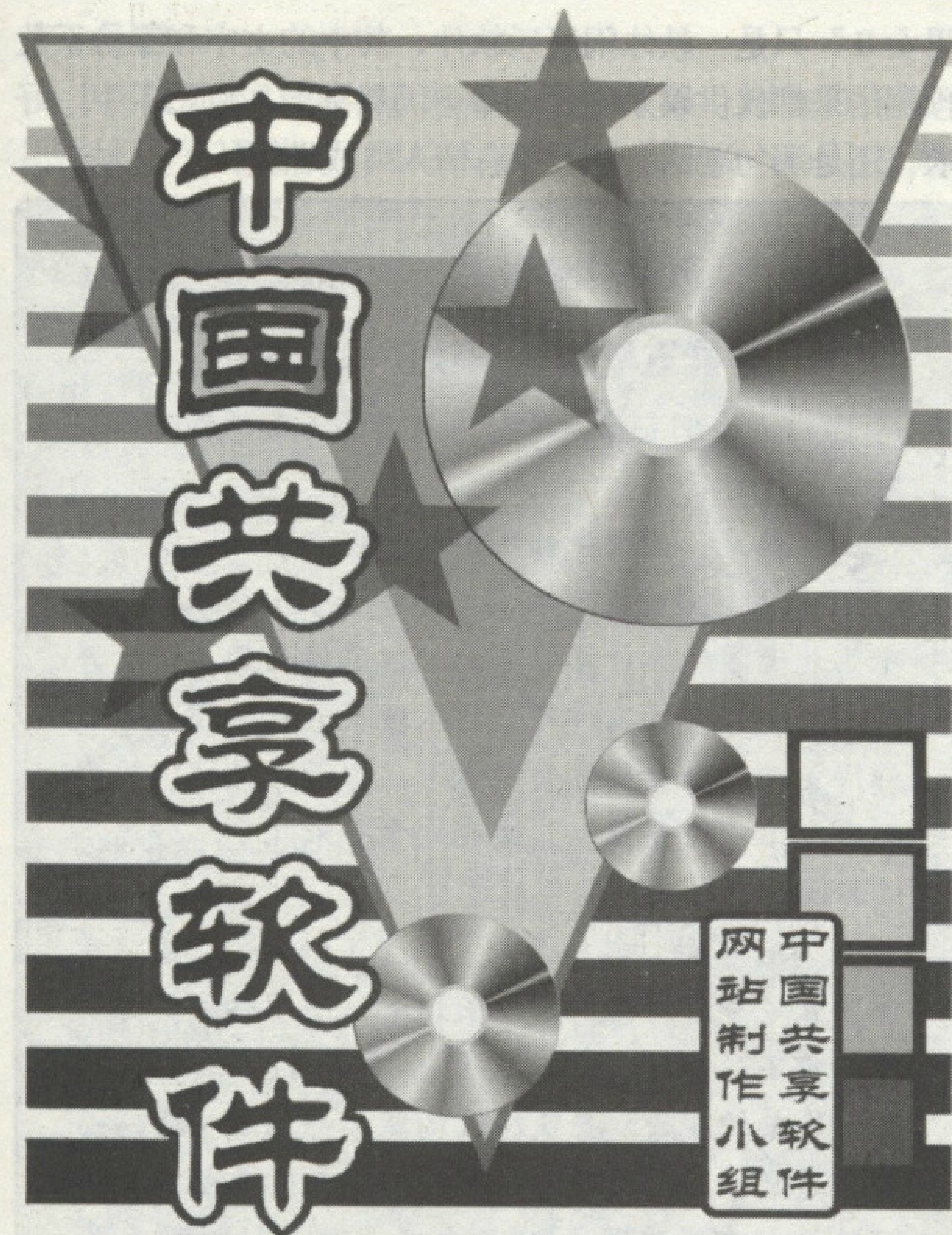
软件名称	目标文件大小	线程数	所用时间	平均速度
NetAnts	586270	5	2分13秒	4.30kB/s
JetCar	586270	5	2分12秒	4.33kB/s
Download Expert	586270	5	2分10秒	4.40kB/s
JetCar	586270	4	2分13秒	4.30kB/s
JetCar	586270	8	2分02秒	4.69kB/s
Download Expert	586270	8	2分05秒	4.58kB/s
Download Expert	586270	15	2分09秒	4.44kB/s
Download Expert	586270	30	2分20秒	4.09kB/s
Net Vampire	586270	1	3分06秒	3.08kB/s
Download Accelerator	586270	1	2分12秒	4.33kB/s
Download Expert	124636	30	0分33秒	3.68kB/s
Download Expert	1127794	30	4分18秒	4.27kB/s
Download Expert	4273485	30	14分24秒	4.83kB/s
JetCar	4273485	8	15分15秒	4.56kB/s
Download Accelerator	4273485	1	16分02秒	4.34kB/s
NetAnts	322871	1	0分56秒	5.63kB/s
JetCar	322871	1	0分54秒	5.83kB/s
Download Expert	322871	1	0分57秒	5.53kB/s
NetVampire	322871	1	0分54秒	5.83kB/s
Download Accelerator	322871	1	0分53秒	5.95kB/s

顺便说一句，最后笔者到平时最喜欢去的金山卓越做了最后一项测试，由于是不支持多线程下载的，所有的软件都只用了一个线程。但是，各个软件的表现都非常优秀，平均速度都达到了5.5k以上。根据我的猜测，在这么快的网站上即使能用多线程下载也是没有什么作用的，因为目前电话线的极限速度就在6k左右，只要你使用电话线上网，就不大可能超过这个速度。所以，与其找一个好的下载软件，还不如找一个好的网站来下载，既省钱又省事。

好了，关于下载软件能讲的也就这些了，欢迎来信和我讨论。我的E-mail是lonelysnow@kali.com.cn。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。

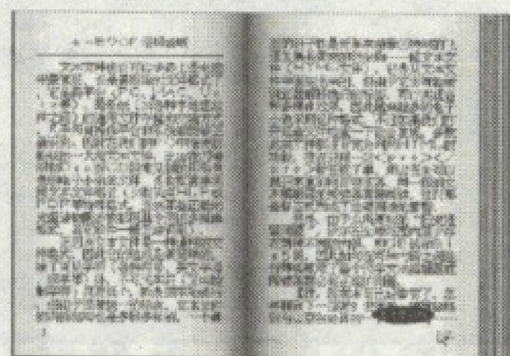




Hi，大家好，我是眼光，快乐的眼光。这一期的“中国共享软件”栏目由我来做，新春佳节即将来临，眼光就带来了几个好软件作为新年礼物，恭祝大家新春快乐、万事如意!

e-BOOK电子小说阅读器

版本：1.99
大小：591kB
性质：免费
类型：图书阅读
评价：★★★★
作者：李晓东
主页：http://eb.126.com/
下载：http://member.netease.com/~hitone/download/ebook199.exe

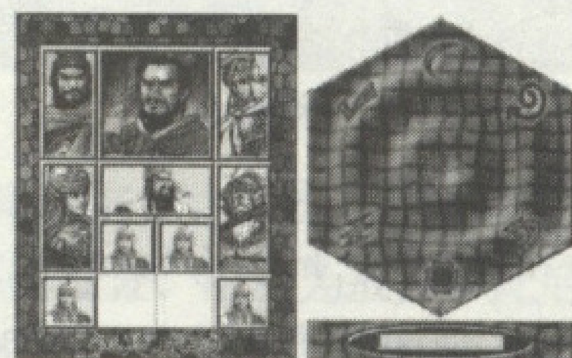


总认为在电脑上看书找不到感觉，刺眼的荧光，机械地点击着鼠标拖动着滚动条，哪有一页一页翻着书，闻着书香来得舒坦？但是拿到这款名叫e-BOOK（电子小说阅读器）的软件时，感觉立刻不一样了。软件采用了和普通书籍一样的图形界面，可以为文本定制目录、扉页、页码和标识，能够自动判断GB和BIG5码，采用智能分段技术，可以设置自动翻页（不用总去不断地点击鼠标了），还支持书签和全文检索功能。它的书柜模块可以方便地整理不同文档，并且像Winamp一样，它支持Skins功能，前后随心换彩壳（广告？）。e-BOOK找到了传统书籍与电子小说的一个结合点，使得它受到很多用户的欢迎，最近推出的1.99版更是增加了“自动朗读”功能，可以让电脑来朗读文章!

泡杯咖啡，打开e-BOOK，看着书页一页页自动地翻，感觉在电脑上看书也是一件挺惬意的事8）。

华容道III

版本：1.0
大小：745kB
性质：免费
类型：游戏娱乐
评价：★★★
作者：刘宏昆
主页：http://vbboy.topcool.net/
下载：http://myhome.he.cninfo.net/download/game/huarongdao3.exe



电脑似乎天生就和游戏有“理不清，剪还乱”的暧昧关系，眼光当时迷上电脑就是因为电脑上有游戏的原因，还有就是眼光的第一个程序是一个有点像呆呆虫的吃豆豆游戏，不同的是不提供对多媒体技术的支持……呵呵，不过那是十年前的事了。现在编制游戏程序的要求比当时可高多了，步骤也细致多了。

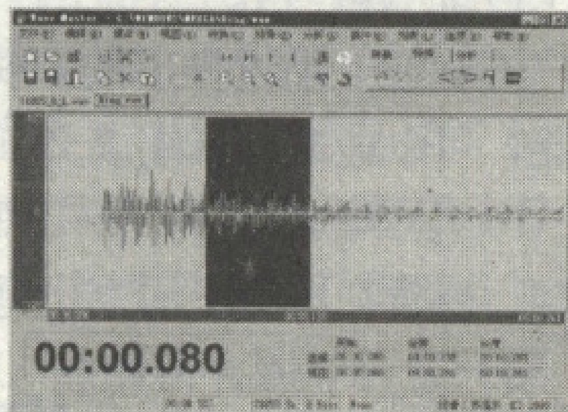
利用一个暑假的时间，刘宏昆用VB5编了一个游戏——华容道。它拥有华丽的画面、丰富的音效、强大的功能，并提供了多个阵式及其解法，具有步骤记忆和再现等功能。套用一句俗得不能再俗的话：“不看不知道，一看吓一跳”，各路高手都可以试试。

因为这个程序是用VB5编的，所以它需要VB5的运行库MSVBVM50.DLL的支持。如果在Win95下不能运行，请到中国共享软件网站（www.cnshare.net）下载VB运行库；Win98已经附带了这个运行库，所以不用下载了。

音频处理工具Wave Master

版本：2.0.1.142 Beta 2
大小：小于600kB
性质：免费

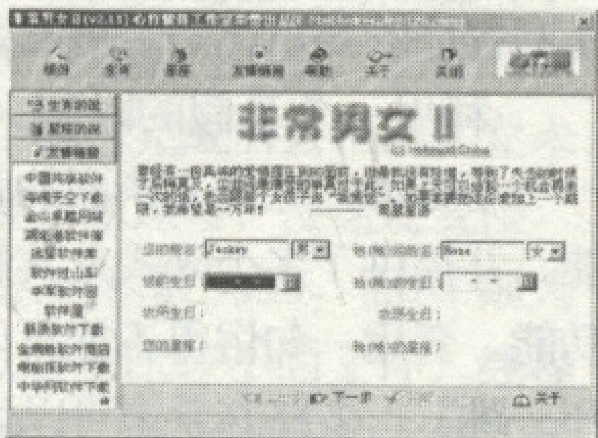
类型：媒体工具
评价：★★★★
作者：苏信东
主页：http://sender.163.net/
下载：http://sender.163.net/zips/wm201b2.zip



国产的MP3播放软件很多，但音频处理软件却不多见，Wave Master就是这样一个可以对声音文件进行编辑和处理的软件。它能同时打开多个文件，进行复制剪贴和粘贴等处理，对不同的声音文件进行录音、分析和转化，能以各种方式来处理声音，包括3D效果、回声和颤音等，在编辑的过程中还可以随时预览处理后的效果，实在是一款不可多得的音频处理软件。如果你希望电脑上有一些独具个性的声音效果，或者把自己的声音处理成想要的样子，可不要错过这个软件哦8）。

非常男女II

版本：2.14
大小：472kB
性质：免费
类型：游戏娱乐
作者：心竹
主页：http://hokesoft.yeah.net/
下载：ftp://csw.cnshare.net/pub/csw/hokesoft/Perfervid.zip



是否还在为心中的那个他（她）而茶饭不思呢？试试非常男女吧，来看看你和她（他）到底是缘定三生，还是要事在人为。

你可以通过“缘分”、“生肖”以及“星座”3个方面进行测试，最新版本还新增了“非常速配”功能，即如果在正常情况下，你和她（他）的缘分系数太低，“非常速配”就可以派上用场啦！至于具体怎么用，嘿嘿，你安装后就知道了。除此之外，友情赠送的“心竹袖珍万年历”也是新版的一大特色，它比单独发布的“心竹袖珍万年历（共享版）”所支持的年份还要多出20多年哦！“非常男女Ⅱ”提供了详尽的文字资料和帮助文档，几乎就是一本“爱情百科全书”，或者说是“爱情的月光宝盒”。不过因为这些文字资料大多来源于因特网，所以仅供娱乐使用。

怎么样，不错吧？最后仍然要提醒你的是：“非常男女Ⅱ”只是一款休闲娱乐软件，其中的文字和缘份系数预测结果都仅供娱乐而已，命运仍然掌握在自己手中！好啦，还是那句老话：愿天下有情人终成眷属！

软件作者访谈——陈虎

（智能五笔输入法软件作者专访）

今天我们要采访的对象是智能五笔的作者——陈虎。

1.陈虎，能谈谈你的个人情况吗？

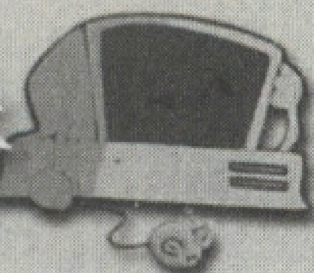
好的，我出生于陕西南部的一个小县城，毕业于西北大学的非计算机专业，但偏偏又爱上了计算机。主要从事的工作是专利代理及专利管理，可以称得上是一个专利方面的专家。由于所处地区较为落后，工作任务较轻，因此近十年来几乎三分之二的时间都与计算机相伴度过。

从一接触计算机开始，由于工作需要，我就学会了五笔字型。在长期的使用中，逐步感到其许多方面都不尽人意，为此便开始对其利用DEBUG工具进行简单的修改，并使修改的版本功能逐步增强。随后通过简单的修改已经不能满足我的要求，使用汇编语言重新编写了DOS下的五笔字型，并取名为智能五笔，但所编写的版本只是在单位内部使用，并没有想到把其介绍出去。随着Windows操作系统的普及，特别是网络的发展，使我下决心把智能五笔的DOS版本改写为Windows版本，并把其放到了网上。未估计到的是，竟然有很多人喜欢我的智能五笔，并且给了我极大的支持和鼓励。

2.现在中国共享软件的发展处在一个关键时期，可以请你说一点自己的看法吗？

我认为共享软件这种形式非常适合于中国的环境，即一个人只要有一台电脑，就可开始编写自己的梦想。特别是目前网络的发展，更是给共享软件创造了极好的环境和条件，因此我国的共享软件一定会有一个大的发展。共享软件具有不计成本、升级迅速、使用灵活的特点，这些特点正是许多软件公司所不具备的。虽然共享软件大多数是一个人从事编写，难以编写较大型的软件，但这并不影响编写中小型的各类软件。特别是共享软件的作者都有一种为之献身的精神，这种精神是任何力量都难以与之竞争的。因此可以预计在几年后的市场上，现在许多公司的中小软件将会被共享软件所代替，同时也会培养出一大批软件人才。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。



谁能取代『巫毒』？——Glide Wrapper大阅兵

安徽 余锋

引言：

在微软的Direct3D尚未成熟的时候，3dfx的Glide几乎统治了3D游戏API的大半江山，只有OpenGL在做着关键性的抵抗。时至今日，Direct3D经过微软技术人员的不断改进增补，其7.0版本已有绝对的优势来替代3dfx的Glide函数接口，但在某些领域Glide API还占据着相当重要的位置。例如：著名3D射击游戏Quake 2、Unreal等，只有在使用Glide API的Voodoo系列3D加速卡上才能得到最佳的雾化与光影效果；效果绝伦的N64模拟器UltraHLE目前的版本也只支持Glide 3D加速；就连老牌的SFC模拟器SNES9X的最新版本居然也加入了对Glide API的支持而置Direct3D于不顾，呜……

其实，3dfx的Glide作为一个非开放性的3D图形库之所以大受欢迎，除了其3D特效出色之外，使用上的简便快捷也是其吸引开发者的重要原因之一。也正因为如此，那些不甘受Glide束缚的程序员们纷纷开发了各种模拟Glide的软件。准确地说这并不是模拟，而是将Glide所定义调用的接口函数转换到其它诸如D3D、OpenGL函数库的接口上并加以调用，从而实现模拟Voodoo系列3D加速卡的目的，这些软件通称为Glide Wrapper。不过如果你的显卡不支持任何3D Graphic Library API（3D图形库接口），就不要奢望这些Glide Wrapper软件能给你创造出什么奇迹了！

就我所搜集的、现在开发得较为成熟、使用较为广泛的Glide Wrapper软件主要有以下这些：Mglide、XGL200、Openglide、unified。下面将逐一为大家进行介绍。

运行平台：

硬件：Celeron 400，128MB SDRAM，Creative TNT；

软件：Windows98 SE，DirectX 7.0，TNT/TNT2 2.08 AGP Driver，各种Glide Wrapper软件。

一、老牌的Glide Wrapper For D3D——Mglide

版本：1.246g

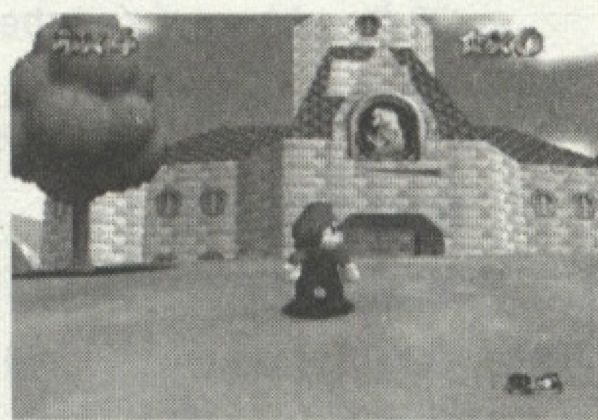
发布：1999年4月

作者：Sebastien Chemin（法国）

下载：http://coobe.cs.hn.cninfo.net/~rytd/dl/glide%20wrapper/MGlide_1_246G.zip

安装使用方法：

先把压缩包解压至任意目录，将MGlide.dll拷贝到Windows的system子目录下，并改名为glide2x.dll。运行MGSetup程序，选择好你所使用的3D加速设备（右栏Device）和驱动（左栏Driver）。你也可以通过MGSetup程序获得显卡与CPU等的相关信息，不过这些不在本文介绍之列。注意：必须将Device设为Hardware Acceleration Through Direct3D HAL，否则无法启用硬件3D加速。设置完成后就可以用鼠标点击带有三角形符号的绿色按钮保存设置信息并退出设置，橙色为放弃。此后你就可以拿一些Glide游戏来试一下软件模拟的效果了（图一：UltraHLE模拟器中运行Mario64的抓图）。



图一

特点：

速度较快，但在Z-buffer上出现了一些问题，不过基本不影响游戏。

二、专为UltraHLE优化的XGL200（For D3D）

版本：0.04a

发布：1999年7月

作者：Scott Cutler（美国）

下载：http://coobe.cs.hn.cninfo.net/~rytd/dl/glide%20wrapper/xgl200_0.04a.zip

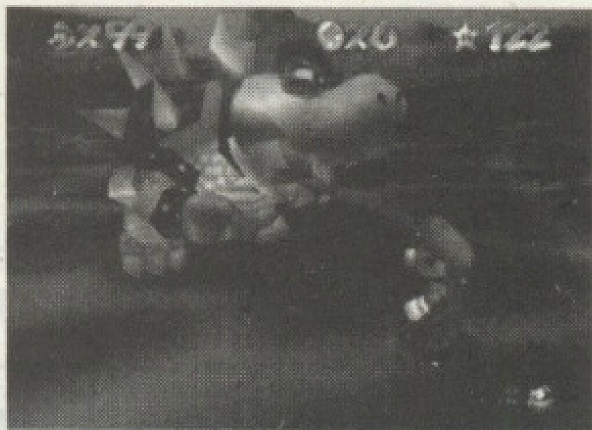
安装使用方法：

先把压缩包解压至任意目录，将glide2x.dll拷贝到Windows的system子目录下。运行Configurator.exe，在右下角Card Model中选择你所用的3D加速卡，然后点击OK保存并退出就完成了。

说明：

因为作者是在G200显示卡上开发该软件的，所以使

用G200的朋友们可以得到最好的效果。同时作者也对基于ATI Rage Pro、Rage 128、TNT芯片的3D加速卡做了充分的优化，你使用的是这些显卡吗？:-)（图二：UltraHLE模拟器中运行Mario64的抓图）


图 二

特点：

不愧为UltraHLE的首选，速度画质一流！但和Mglide一样不能运行基于3dfx OpenGL的游戏如Quake 2等。

三、使用 OpenGL 的 OpenGLide

版本：0.03Alpha

发布：不详

作者：Fabio "Glorfindel" Barros

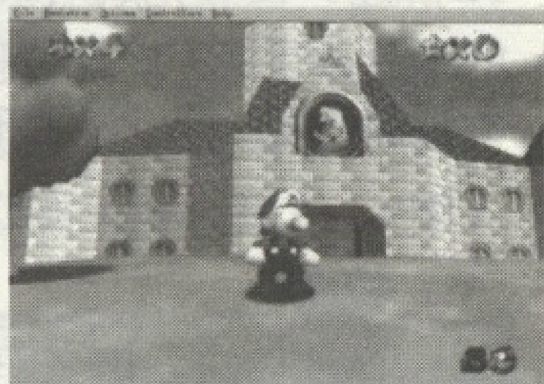
下载：http://coobe.cs.hn.cninfo.net/~rytd/dl/glide%20wrapper/openglide003alpha.zip

安装使用方法：

将glide2x.dll拷贝到Windows的system子目录下即可。

说明：

该软件在UltraHLE中的表现很差，主要表现在画面上，贴图错误较严重，甚至有一次出现贴图完全错误的情况。它仍然不支持基于3dfx OpenGL的Quake 2。（图三：UltraHLE中运行Mario64的抓图）


图 三

特点：

速度较快，但这是因为作者删去了以前版本中对雾化的模拟。对于使用只支持OpenGL的显卡的朋友，它是唯一的选择。

四、皇族后裔——Creative unified

版本：1.20

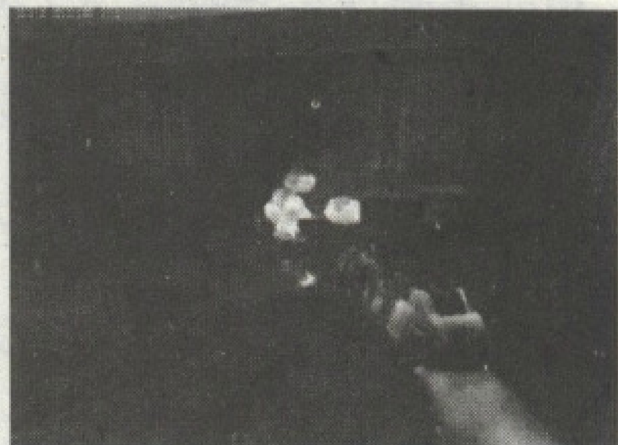
发布：1999年9月

作者：Creative Tech.Co.

下载：http://coobe.cs.hn.cninfo.net/~rytd/dl/glide%20wrapper/MyUnified_120.exe

简介：

没错！就是创新。unified是至今为止唯一的官方Glide Wrapper软件，它只随卡提供给欧美地区创新显卡的用户，但可以免费下载。自从创新被3dfx"抛弃"以后，他们便酝酿着依靠自己的技术优势尽可能地占领3D加速卡的市场份额，由一班天才组成的开发研究小组出色地完成了这一任务，unified正是他们智慧的结晶。它可以在创新品牌的TNT和Savage4系列显卡上执行（通过D3D），并能运行基于Glide的Unreal和基于3dfx OpenGL的Quake 2，其出色的画面效果甚至超过了游戏本身所提供的D3D和OpenGL接口。但遗憾总是有的，新版的unified不再支持UltraHLE！（较老的版本反而支持！？）


图 四

安装使用方法：

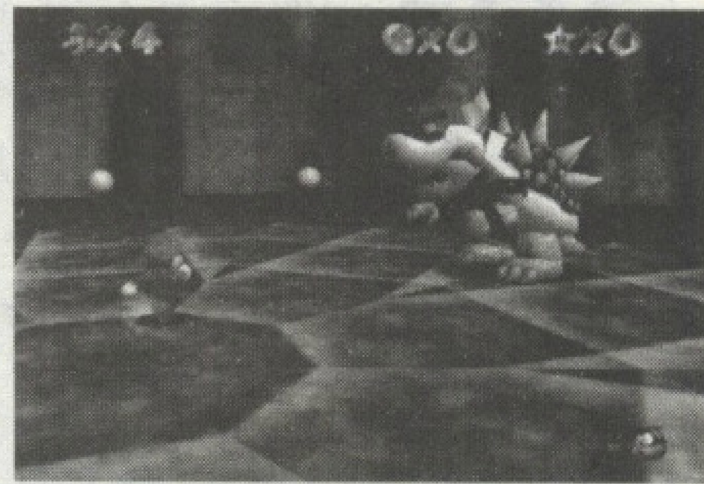
解压缩后直接运行Setup.exe安装即可！（图四：运行Quake 2的抓图）

特点：

unified最新1.20无限制版，非创新品牌的TNT、TNT2、TNT2 Ultra、Savage4显卡的用户也可以享用到这个划时代的Glide模拟器了！

后记

3dfx当然不会对此不闻不问，眼看着自己的杀手锏被人轻易化解而坐视不理！他们拿起了如同SONY对付bleem！的武器——法律，来逼这些软件的作者就范，甚至扬言要将Creative告上法庭。可是这些天才程序员们并未就此放弃，创新的态度也相当坚决——unified是创新的技术人员自主开发的，所以有关知识产权的起诉根本是无稽之谈！（大家热烈鼓掌！）现在，第四代3D加速卡之战的硝烟业已散去，Voodoo系列显卡独霸天下的时代也正式宣布终结啦！其实，可以说在不久的将来，这些Glide Wrapper大家就不再需要了（新版的UltraHLE将着重于对OpenGL的支持，SNES9X的1.26 Windows版也极有可能使用D3D进行图像优化，Quake的标准OpenGL 32位色深画质也会远远将Glide抛在脑后！），而我的文章也就变成了没人看的废话啦！即使这样，我仍然期待这一天的到来！



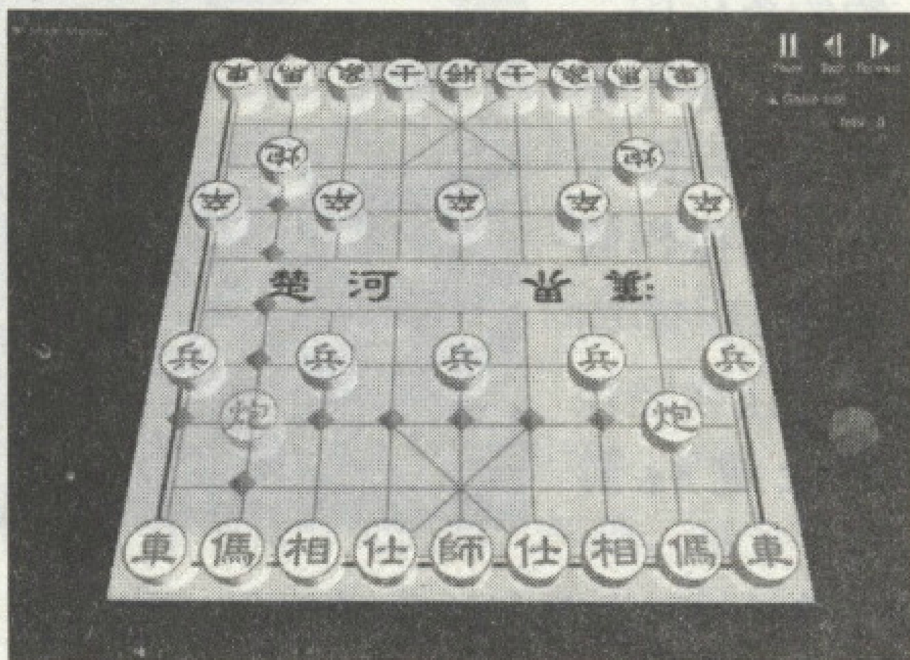
本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。

又是放寒假的时侯啦，这期就全部介绍一些小游戏给大家，可要开开心心地玩哟。

美绿中国象棋 Milo's Chinese Chess

类型：免费

网址：http://www.hku.hk/icac/milo



很少见到有免费的象棋软件，今天终于让我找到一款，更难得的是它是作者在大学二年级攻读人工智能时的作品。虽然是免费的，但并不代表它的棋力很差，相反连我这个"高手"也比不过它，据作者说整个游戏中加入了约2000种棋谱走法。

与众不同之处在于，这款软件是用OpenGL制作的，所以你要有一块好显卡才行，最起码也要有Riva 128或i740之类，相信这个要求对现在新装机的朋友们来说不算太高。用OpenGL制作的界面，整体外观虽说不上漂亮，却显得很真实，这就足够了，我们要的是真正的象棋软件，不应该把它当成游戏软件来要求。



美绿中国象棋提供的功能非常完整，它具有保存进度的功能，一时半会儿走不完可以下次再继续。当然它更少不了悔棋的功能，每一步都能倒退，这样不管你的水平有多烂都能过瘾。

使用说明：进入后点击一下鼠标即开始新游戏。若你的电脑很低档，则此处要等待较长时间才能开始。如果需要继续上次的进度，请选择"File"菜单中的"Open"命令。你执红先行，点击想走的棋子，游戏会自动列出能移动到的地方，你再点击想去的地方即可。屏幕右上角有3个像是播放器的符号，分别代表暂停、倒退、前进，想悔棋的话，先按下暂停键，再按下倒退键就行了。

新世纪福音战士Evagelion

类型：免费

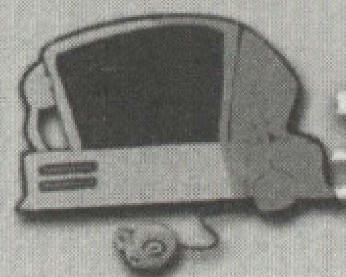
网址：http://www.gainax.co.jp

最近的动画中，只有Evagelion福音战士称得上名作，原制作公司Gainax特地做了这个EVA小游戏，满足众多EVA迷的要求。虽然它没有动画，也没有音乐，但作为EVA忠实的拥护者，你能不玩吗?



该游戏的类型属于战棋类，战斗采用回合制，界面简单得不能再简单啦，只有4个指令。游戏用英文显示，你不用担心看不懂日文。虽然它很简陋，但却是个简单、精致，且忠于原味的小游戏，你可以选择NERV本部或使徒中的任何一方。选择NERV，游戏会依照回合数逐次让玩者有单位投入战场，你必须不断地检查Unit那里有没有新机器可以作战。游戏中可以用到零号机、初号机、二号机、三号机，想不让它们牺牲，自己就得做个好指挥。我最好的成绩是在战斗结束后，所有的主要机种都还健在哦。

使用方法：进入后，按下"开幕"就能玩了。但我建议你用鼠标点击Angels，由原来的"a brain"改为"MAGI system"，然后再点击NERV，把它变为"a brain"。这样，你就是代表EVA这方。玩过战棋游戏的朋友们不会感到困难，它的操作指令为:



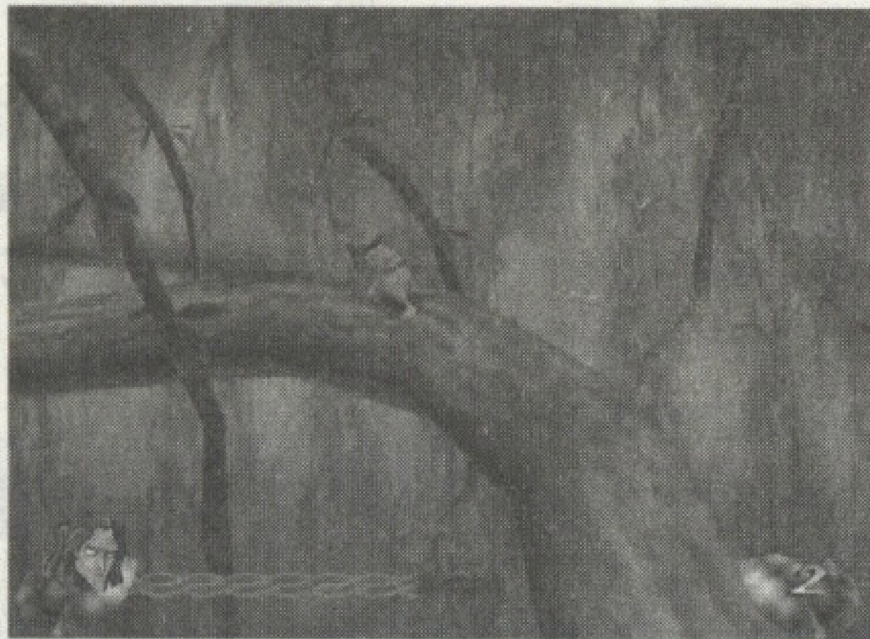
MOVE 移动
ATTACK 攻击
UNIT 队员上场
TURN END 回合结束

开头几次你是一定会输的啦！多玩几次就能了解人类方与使徒方各机种的差异与战斗能力，你需要集中兵力同时打击一个敌人，只有这样才能减少损失。我方的联合战舰水平很低，可以让它们靠近敌人，而尽量保护EVA。游戏会陆续增加队员，你每次都要用UNIT指令来检查有无新上场的机种。

泰山Tarzan

类型：演示
网址：http://disney.go.com/disneyinteractive

看过一年一度的迪斯尼动画“泰山”吗？我的感觉是它比“花木兰”要差远了，影片过于公式化，情节不说也能猜得出。尽管如此，它仍然比国内动画片要好看多了。按照习惯，上过大银幕后，Disney就会推出同名的游戏。



“Tarzan”游戏和当年的“狮子王”很相像，属于一个在森林中冒险的动作游戏，玩家所扮演的当然是泰山，途中会碰到老鹰、猴子等动物攻击你，你则用石头还击。当碰到无路可去的情况时，犀牛、花朵和鸟窝都能成为跳跃的最好垫板。泰山除了跑、跳等基本动作外，在丛林中荡来荡去时，你还可以像电影里的泰山一样，发出“哦、哦”的叫喊。

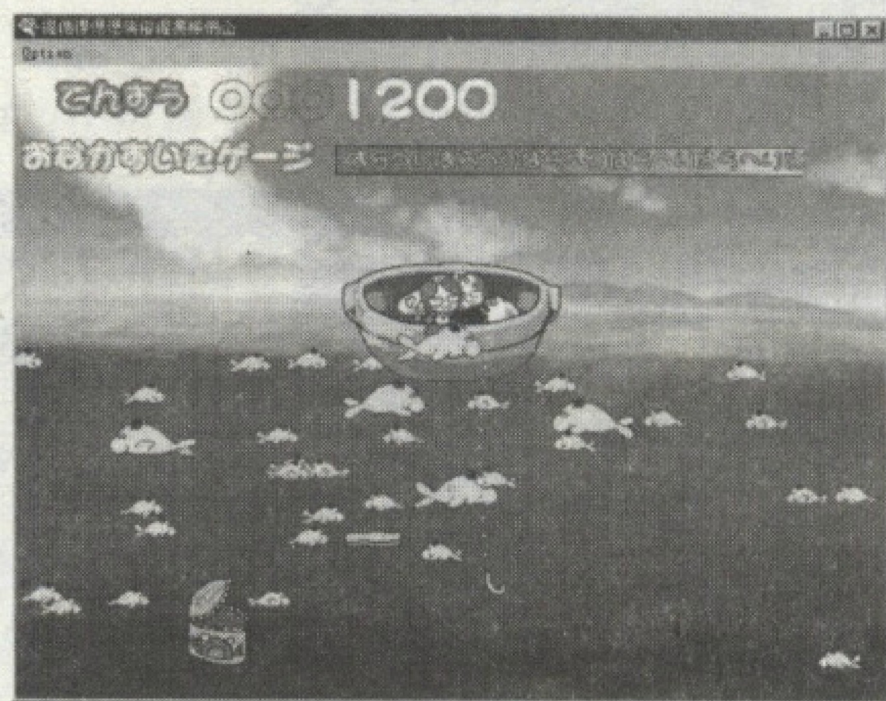
游戏以3D卡通画面呈现，并穿插有电影主题配乐，Disney还根据影片的一个场景特别设计了一个“滑”树的场面，你需要围绕在一棵大树上滑行。游戏处理得很巧妙，整棵大树绕着你来转，非常好玩，但要小心有些树藤会阻挡你的前进。游戏情节以电影为蓝本，分为十几关，但很可惜，DEMO版的关数太少了。

使用说明：方向键控制泰山的移动，空格为低吼，Ctrl为跳起，Alt为往低处扔石头，Shift为往高处扔石头，荡秋千时要按住左或右不放，这样才不至于停止。

小猫钓鱼

类型：免费
网址：（不详）

上班时间觉得无聊吗？钓钓鱼休闲一下吧。这个来自日本的小Game操作简单，无须动脑，让你轻轻松松进行游戏。



你扮演一个专门钓鱼的小猫，在海上为你的小猫咪寻找食物。你的小船实在太像一个碗了，不过可要注意，如果你输了，小“船”就要被沉进海里，真有趣。海里的鱼多，但垃圾也多，你千万别把水鞋、罐头之类的也钓上来，它们会减少你的游戏时间。而每种鱼的分数都是不同的，多钓分数高的，一次若能钓上多条，还可以加分。

请留意，有一种红色斑点鱼不但没有分，反而会减少你的时间。

游戏采用时间制，屏幕上面有个时间条，它会慢慢减少，只有你钓上鱼时才会给你增加时间。时间不足时，声音会变得很急促地提醒你。

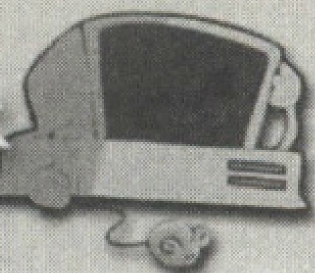
使用方法：按下空格键开始游戏，左右键为移动你自己的位置，上下键则是鱼钩的位置。先按“下”把鱼钩放下去，当有鱼快碰到鱼钩时，则按下空格键，把鱼扯上来。同时还要注意鱼钓上来的位置，鱼要刚好被船接住才行，否则鱼儿就又重回大海了。

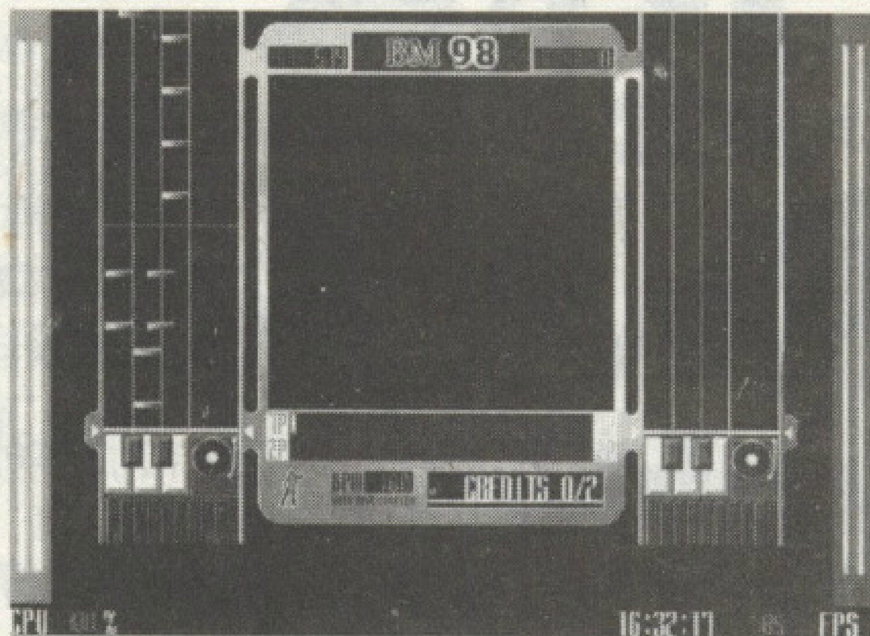
DJ机VS跳舞机

类型：免费
网址：http://www.ingava.com/

Dance、Dance！最近电脑上正兴起玩跳舞机的乐潮，既能娱乐又能减肥，真的很不错哟。此后不少跟风作品一涌而上，一大堆音乐游戏相继出现，比如这个DJ机——BM98，不用跳舞毡也能享受音乐游戏的乐趣，只是你最好有点音乐的功底。

BM98没有像跳舞机那样的踏板，取而代之的是电脑键盘，因为它本来就是模仿乐器，完全靠手来弹琴，所以





在键盘上就能玩得很好。但由于不是身体跳动，感觉上不如跳舞机来得那么强烈。

DJ机的难度比跳舞机还要高，你如果没有两下子，还真反应不过来。当代表节拍的音符快落到最下面的绿线时，你要点击相应的按键，而电脑会根据你是否跟得上节拍来打分：Great、Good、Bad或Poor，等结束后你就能看到自己的成绩了，太差的话，还能听到有人起哄。

现在的BM98共有13支曲子，如果你能上网，还可以再下载一些新曲子。曲子又分为简单、标准、复杂等难度，一共要操作6个按键，我劝你最好还是找一首简单的先练习练习。

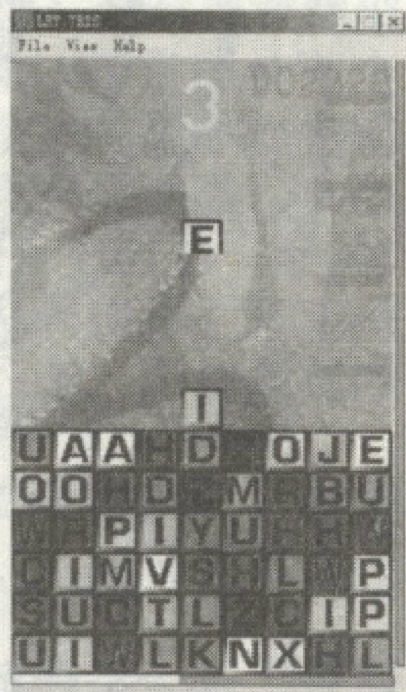
使用方法：这个游戏比较特别，它没有用到方向键，由空格代表方向。进入界面，你会看到菜单，此时按空格键即可在这些菜单中进行切换。要选择菜单项目，则按下S键。进入音乐选择时，也是用空格键切换，按下S键选定。BM98在玩时共用到6个键，S、D、Z、X、C代表音乐键盘的相应位置，而空格此时则变为最右边的那个大家伙。

拼字俄罗斯

类型：免费

网址：http://www.iox.co.za/

恐怕没有什么游戏比俄罗斯方块更广为人知，我在网上的游戏站点足足找到超过一打的类似游戏，它们都是花样百出的俄罗斯方块，这玩意儿真的是俄罗斯出的吗？这次我要介绍的是英文字母俄罗斯，听说老外的小孩子就是用它来学英文的，我们也来试试吧。



在Lettris中，所有的方块形状都是一样的，每个方块上有一个英文字母，你用不着转动方块的方向，直接把它放下去即可，不过记住，要和旁边的方块组合成一个英文单词哦，像IF、BIG、ON、ZOO这类是很容易的（深的我也想不出了）。

拼好单词后，这几个方块即会消掉，偶尔会有颗炸弹来帮你清除难解的方块。

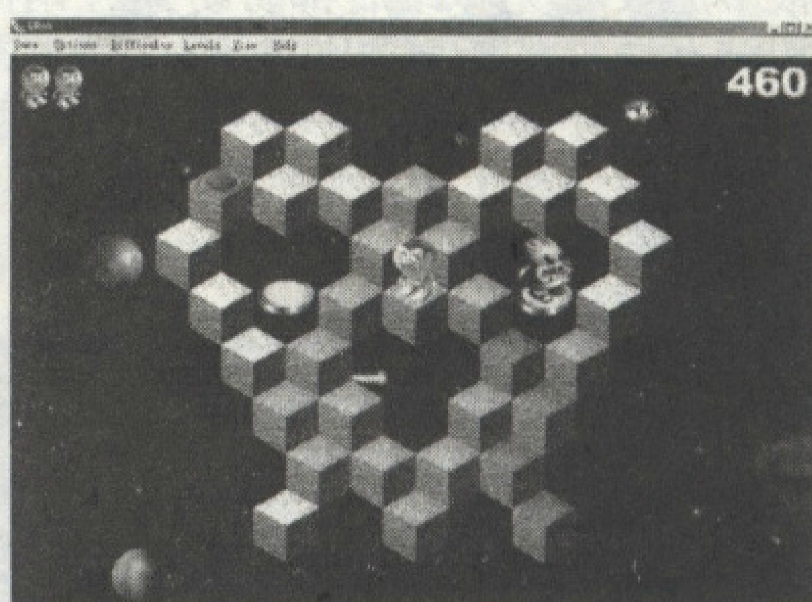
随着难度的增加，游戏会要求你组合的单词超过2个字母才能消掉，如果你没有充足的英文词汇绝对会死得很难看（其实也不算很难看）。

使用方法：按F2开始新游戏，建议你把View菜单的“Next”和“Wordlist”选上，这样才能看到下一个字母是什么，还能列出你组合的单词的得分（如果能翻译成中文就好了）。

外星探险QBob

类型：共享

网址：http://www.moonrock.com/



QBob是一个老游戏的新版本，记得还是1996年的时候，我玩过它的旧版本，当时游戏还是黑白的，而且没有声音，主角是只小鸡，在格子上跳来跳去。如今，它变成外星探险游戏，主角也改成了太空人——没有任何攻击力的太空人。

游戏的玩法不难，你只要操纵自己的太空人把屏幕上所有的格子走一遍，就能过关了。但小太空人没有任何武器，碰到敌人只能速速躲避。游戏中除了天上会落下石头砸你外，还有像八爪鱼的太空生物来抓你，可千万不要被它碰到，否则小命不保。当然，游戏中也有一些宝物可帮你获得不死之身以对抗外星人。游戏中不时还跑出个小偷模样的家伙，他能把你已经走过的路重新变回新路，害你又要重走一次。不过这个家伙很弱，你可以上前把他踩死。

游戏的难度不小，你最好在Difficulty菜单中将难度调到“Easy”，这样一开始会碰到已经完成一定数量的方块。在方块两边各有一个小传送池，跳进去后按空格键能把你传送到对面，方便你逃跑。

使用方法：进入游戏后，用鼠标右键移动小太空人，将屏幕上的每个方块都踏一遍，然后到有红色标记的方块上，此时，飞往下一关的火箭就会出现，你必须在10秒内到达火箭里。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。

3D梦幻组合 让您梦想成真（二）

在这个科技日益发达的时代，电脑已成为人类不可缺少的帮手。在电脑起步较晚的中国，越来越多的朋友准备或已经配备了自己心爱的机器，DIY一族在中国就这样崛起了。Do it yourself是DIY一族的追新精神，但怎样用较少的投入，在品牌繁多、质量参差不齐、价格更是波动频繁的电脑配件市场挑到自己称心如意的绝佳组合？这是让每个DIYer头疼的一个关键问题。

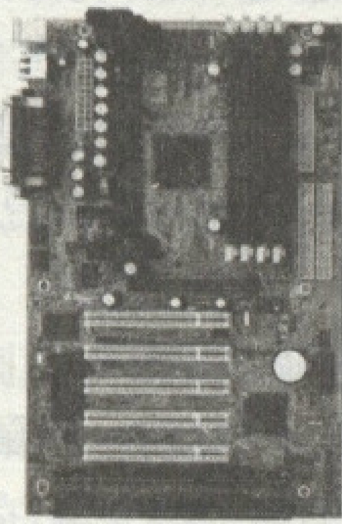
现在这个问题再也不会让您头疼了，您会发现买电脑原来也是一件简单有趣的事情。广州昂达电子有限公司在喜迎千禧之际，针对市场实际，向广大DIYer们特别推出三款具有代表性的套件组合，以满足不同客户群的不同需要！这三款套件分别是黄金、白金和钻石套件，上期已经为大家介绍了性价比极高的黄金套件，很多朋友看完介绍后都纷纷到经销商处咨询白金套件和钻石套件的配置和性能特点。大家不要着急，本期我们就将介绍工作娱乐两相宜的白金套件。

白金套件

工作娱乐两相宜

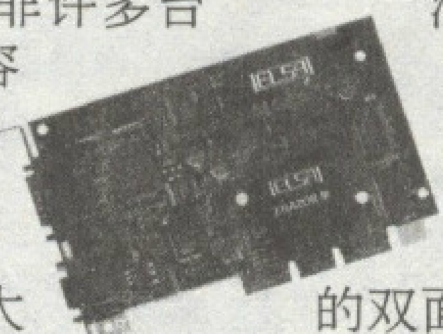
配置	型号
主板	艾崴BD100plus
显卡	ELSA 影雷者III/32M
声卡	Aureal（傲锐）V1
CPU	赛扬433
硬盘	10G
内存	64M
光驱	ON-DATA 40X
软驱	普通
显示器	普通15"
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
音箱	木质
可选配件	ELSA 3D雷眼立体眼镜

主板BD100plus 用的是Intel 440BX 芯片组。这款主板堪称获奖无数：PC Magazine–Editor Choice（澳洲版）、PC Professional—The Fastest Best Price/Performance M/B（意大利版），以及DOSV Magazine--Editor's Recommend（日本版）、PC Actual--Editor's Recommend（西班牙版）等，可提供诸如Jumper Inside BIOS（BIOS内建处理器频率设定）、Suspend to Disk（省电回复）、Power Fail Recovery（断电复原）以及AGP Booster（超速AGP）等等更具亲和性、更人性化的特殊功能。



BD100plus主板支援Pentium II以及Pentium III处理器，频率包含233、266、300、333、350、400、450、500MHz等，最高可至800 MHz,提供66/68/75/83/100/103/112/124/133 MHz系统外频及可调整的处理器倍频值（3倍至8倍）。硬盘测温等功能这款BD100plus主板都一应俱全，但值得注意的是，一般的BX板只有3根DIMM槽，它却有4根，足够应付未来内存扩展需要。另外，由于BX推出较早，不支持目前市场流行的DMA 66接口硬盘。为了弥补这个缺憾，艾崴公司专门生产了DMA66转接卡--SidePro 66，插上后可支持4个Ultra DMA 66设备，加上主机板内置的IDE接口，一共可以接8个IDE设备，具有很强的实用性和扩展能力。

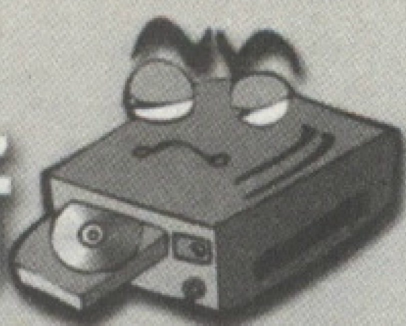
显卡选用ELSA 影雷者III/32M，为TNT 2 标准版。记得《微型计算机》杂志是这样评价ELSA显卡的——"赫赫有名的专业图形卡厂商，其产品用料和工艺绝对一流，该公司为自己的产品提供6年质保，足见其自信"。影雷者III/32M 用6层板、4颗2×32的SEC专用显存，绝非许多台湾品牌采用8颗显存可比（同样容量显存下颗粒越少，电子噪声就越少，稳定度也越高）。PCB板上用的几乎全是昂贵的贴片式钽电容，制造上采用难度极大的双面对焊工艺，减少了发热量。影雷者III/32M 还可以智能调节分辨率，在显示器的许可范围内可任意调节分辨率，如768×1024、1000×1000等，这点对排版来说是非常有用的。选择影雷者III/32M 还有个重要的原因，就是它支持ELSA的 3D 雷眼立体眼镜。这款立体眼镜多次入选《电脑报》的“最佳配机方案”，并被描述为“将3D画面还原成立体的画面，让感官上的享受又上了一个台阶”、“会给视觉带来强烈的震撼，在玩游戏的时候更能体会到身临其境的感觉”。喜欢3D游戏的您不妨配上一副，体验一下ELSA带给您的视觉新感受。



多媒体可不能没有声卡，Aureal（傲锐）V1声卡可能听说过的人并不多，但提到A3D，相信绝大多数电脑爱好者都有所耳闻。那么什么是A3D呢？A3D是3D音效（即声音有上下左右前后之区分）的标准之一，换句话说，A3D可看作Aureal 3D的缩写，原本是为美国太空总署（NASA）培训宇航员设计的，现在已成为目前最多游戏开发商支持的标准。V1声卡基于Aureal原厂Vortex1芯片，使用最新驱动程序，支持A3D1.2标准，并兼容Windows 2000。A3D1.2是1.0版本的增强版，在原有复杂的3D特效中又增加了反射音、吸音等高级特效，且这一切都是由Vortex1芯片硬件加速而来，完全不会加重CPU的负荷，能真正实现只用两个音箱就能进行准确的3D定位，无论在实际的游戏还是软件应用中，都能得到高品质的音响效果。这款V1声卡才卖290元，再说还有傲锐公司——“A3D原创者”提供包括未来互联网升级和技术的全面支持，以及三年保修的质量保证，您还需要犹豫吗？！

ON-DATA光驱作为一个新崛起的品牌，以其优良的读盘容错性和稳定性已渐渐获得用家的认同，价钱又比较平易近人，是装机的理想选择。

评语：白金套件配整机价格约在7500元左右，是工作娱乐两相宜的超值之选。(未完待续)



编者按：在接连刊登了《从VOODOO1到VOODOO5》和《GeForce256双胞胎》以后，读者对于第五代3D加速卡的两大巨星GeForce256和VOODOO5之间的恩怨情仇和生死搏斗无不兴趣盎然，那么到底谁更快呢？到底谁能取得最后的胜利呢？到底谁才是真正的强者呢？



VOODOO5 vs GeForce256——填充率vs T&L

上海 孤雪

"GeForce256将不再是一块传统的2D/3D加速卡（2D/3D Accelerator），而是一个完整的图形处理单元（GPU，Graphics Processing Unit）。它内建的T&L引擎不仅能使3D场景拥有更多的多边形和更真实的光源效果，而且释放了CPU资源，它将带您进入一个全新的3D世界。"

——摘自nVidia网站

"装备2-4块VSA-100芯片的Voodoo5将成为第一块填充率超过10亿/秒的显卡，是目前主流显卡的3倍以上，它将为您带来从未有过的极速3D感受。"

——3dfx发言人在Comdex'99上

99年8月31日，nVidia推出了GeForce256，大规模宣扬它的T&L。

但是，让人失望的是，GeForce256没有很高的填充率。

99年11月15日，3dfx推出了Voodoo4/5，宣称其具有极高的填充率。

但是，遗憾的是，Voodoo4/5没有T&L。

nVidia告诉我们，GeForce的填充率足以胜任目前的任何游戏，而T&L能分担CPU的工作，达到更流畅、更逼真的游戏效果。

3dfx告诉我们，支持T&L的游戏在现阶段不会大量出现，所以T&L目前用处不大，而填充率才是最重要的。

世纪末的显卡之争，从这里开始……

一、T&L和nVidia的GeForce256

T&L，Transform & Lighting，几何变换与光源效果，是3D流水线的前两个步骤。我们知道，要在一个二维的屏幕上真实地显示三维物体是比较困难的，而目前采用的方法是三维坐标（Z-Buffer）和多边形来构成三维空间。要在屏幕上生成一幅三维图像，大致需要两个阶段：几何运算和渲染着色。其中几何运算包括几何变换（Transform）、光源效果（Lighting）和三角形设置（Triangle Setup）三步。第一步几何变换实际上是把处于三维坐标系中的每一个多边形顶点坐标根据一定的计算方法转换成屏幕上的具体像素，这个过程需要大量复杂的浮点运算和矩阵运算，过去都是由CPU完成的。第二步光源效果是处理如一个物体投在另一个物体上的阴影，以及外界光源形成的反射光等。这步也是非常重要的，没有光源效果的三维场景将毫无真实感可言。同样，光源效果需要的大量运算以前也是由CPU完成的。第三步三角形设置是渲染的准备工作，这步处理收集到的顶点信息，并计算所需要的总信息量。从TNT开始，显卡就可以帮助CPU完成这一任务。到这里，显卡才真正开始它的渲染着色工作。好了，所谓的T&L，实际上就是让GPU把原来由CPU干的活抢过来一些，让CPU去干别的，就这么简单。（**编者按**：说起来确实容易，但做起来……）

GeForce256是nVidia于99年8月31日正式推出的新一代3D芯片，它的最大特点就是第一次在主流显卡中集成了T&L功能。之所以这样说，是因为T&L其实也不是什么新东西，一些专业显卡早就有了专门的几何加速器，如ELSA的Gloria XXL，只是不是主流产品，价格相当高。nVidia很想成为T&L的标准而事实上也确实是，微软的DirectX 7就是和nVidia合作开发的。当然，GeForce256也并不只有T&L，还有4条渲染流水线、256位渲染引擎等。

知道了什么是T&L，也知道了GeForce256有T&L，那么T&L到底有没有用呢？如果去看一看nVidia的那个树的Demo，你马上就会确信不疑了：连脉络都清晰可见的叶子，逼真的光源效果（**编者按**：那个demo在我的9880上每秒1到2帧，呵呵）……但是，还有一个问题，这些真的是T&L带来的吗？从上面的介绍来看，

T&L只不过分担了一些CPU的工作，并没有提升显卡的渲染能力呀！好吧，那么我们就来看看真正影响显卡渲染能力的因素：填充率。

二、填充率和3dfx的Voodoo4/5

填充率，理论峰值像素填充率，是一块3D显卡最重要的性能指标之一。可以这样说，填充率的大小直接决定了显卡的速度。比如说，在1600×1200的分辨率下，32位色时一个场景约有1600万个像素，那么按照GeForce256的4.8亿/秒的填充率就可以得到30fps的帧速，而如果Voodoo5 5000有6.67亿/秒的填充率，那它就能得到41.67fps的速度。但是，需要注意的是“理论”和“峰值”这两个定语，千万别忽略了它们，因为实际上填充率是不可能达到这些厂商所说的理论值的，这其中有各种各样的原因，后面还将详谈。理论峰值像素填充率又和显卡核心所工作的时钟频率直接相关。比如Voodoo是单周期单纹理的，45MHz的工作频率，所以它的理论峰值像素填充率为0.45亿/秒；而Voodoo2和TNT是两条渲染流水线，单周期两次贴图，90MHz的工作频率，所以理论峰值像素填充率就是1.8亿/秒。同理，工作在175MHz的Voodoo3 3000和TNT2 Ultra填充率就是3.5亿/秒。而GeForce256的工作频率虽然只有120MHz，但由于GeForce是四条并行的渲染流水线，所以它的填充率可以达到4.8亿/秒。那么，3dfx的Voodoo4/5呢？

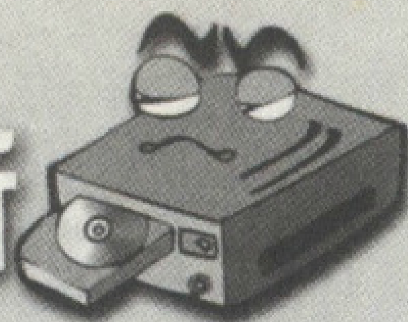
3dfx在经历了Voodoo和Voodoo2的辉煌之后所推出的Voodoo3却遭到了一些业界人士的指责，主要是缺乏关键性技术，如32位色、大纹理等。所以，从Voodoo3刚推出起，人们就急切地关注着3dfx的下一代芯片：Voodoo4。在早些时候，Voodoo4被传得异常强大：超过10亿的像素填充率、32位色、32位Z-Buffer、2048×2048纹理，甚至还会有T&L，在99年第三季度发布。但是，Voodoo4并没有按时到来。3dfx只是发布了T-Buffer技术和FXT1技术，演示的时候用了8块连到一起的Voodoo2——这也许已经意味着Voodoo4不会有什么激动人心的新技术吧。T-Buffer并不算创新的技术，实质就是好几年前就有的累积缓冲技术（Glaze3D将会有这种技术），而FXT1我看也并不比S3TC好多少。随后，爆炸性的消息：Voodoo4无限期延期。

3dfx的股价迅速下滑，执行总裁辞职，正当无数3dfx忠实拥护者痛心疾首的时候，3dfx却又很突然地在99年11月15日的Comdex上正式推出了VSA-100芯片和Voodoo4/5。单个VSA-100芯片拥有128位渲染核心（GeForce256是256位）、32位色、24位的Z或W-Buffer、2048×2048的纹理、16-32M显存、166-183MHz的工作频率、3.33-3.67亿/秒的填充率。如果只看一个VSA-100，怎么看怎么像一块上一代的芯片。但是，VSA-100最重要的地方就是可以SLI。Voodoo5将采用2-4块VSA-100芯片，这使它的填充率可以达到10亿/秒。而且，3dfx还有一个Voodoo5 9000的东西，上面装了整整32个VSA-100芯片，填充率竟可以达到100亿/秒（它锁定专业图形用户和军事领域，售价40000，单位美元，喂！不要晕啊）！我还以为它有什么秘密武器呢，SLI嘛，人家ATI就已经有Rage Fury MAXX，Glaze3D也会有2400和4800的多芯片版本，nVidia不是早就有人在帮它做嘛。不过，话又说回来，GeForce256的QuadPipe实际上就是把两个TNT2的核心做到一起了（Dual Triangle Setup and Rendering Engine），再加上一个T&L引擎就是GeForce了。

三、T&L和填充率究竟哪个更重要？

知道了T&L和填充率分别是什么，也知道了GeForce有T&L、Voodoo4/5有填充率，那么它们中的哪个对我们来说更为重要呢？这个问题在业界引起了一场争论，谁也说服不了谁，我当然更无权下一个定论，只是略发表一下自己的意见吧。

前面说过，生成3D图像需要两个步骤：几何运算和渲染着色。说得再明白一点，几何运算就是处理多边形的过程，而渲染着色就是显示多边形的过程。目前，所有的游戏都不敢使用大量的多边形，虽然更多的多边形可以显著改善画质（这点看看Lara厚厚的嘴唇就明白了）（**编者按**：你敢说我的Lara坏话？）。这是因为以前几何运算部分是由CPU完成的，而多边形一多CPU就成了瓶颈。然而如果有了T&L，就不存在这个问题，因为GeForce的T&L比CPU的处理能力还要强好几倍。所以，T&L带来的最大好处可能就是我们能够用更多的多边形了，这意味着能产生更平滑真实的3D效果，对于现在“有棱有角”的3D游戏，这是迫切需要的。理论上，填充率是和多边形数量没有任何关系的，不管有多少多边形，只要分辨率一定，就总是这些像素需要填充。但是，目前的渲染核心有一个很笨的地方，就是重复渲染。比如一堵墙前面站着一个人，显然被人遮住的墙那部分是不需要渲染的，因为它们是不可见的，然而实际上它们还是被渲染的（T&L也同样有重复计算的问题）。GeForce是这样，Voodoo4/5也是这样，G400、Rage128和Glaze3D都是，好像只有PowerVR不是。所以如果一个场景非常复杂，有很多多边形，对于GeForce来说就很可能填充率成了瓶颈。而且，3dfx的T-Buffer功能中有一个全屏抗锯齿，要实现它就必须对每个像素进行四次采样，需要的填充率就是原来的四倍。比如前面算过的1600×1200、32位色，如果打开了T-Buffer，那么Voodoo5 5000就只有10帧了，即使是填



充率为13.3亿/秒的Voodoo5 6000，也只能达到20帧，而且还是理论值。所以，填充率也是我们迫切需要的。

但是，还有一个问题，T&L是需要软件支持的硬件技术，而填充率的提高是可以直接服务于所有的游戏的。所有需要软件支持的新技术都有一定的风险性，一个很好的例子就是S3TC了，到现在还没有被开发者大量采用（不过现在已经变成DXTC了，这样所有新一代的显卡都支持它）。目前的情况是，DX7支持T&L，而且几乎所有大的游戏开发上都宣布将使用T&L技术，但也只不过是“将使用”，像Blizzard这样的公司肯定不会在近期拿出采用T&L的游戏，因为它们的产品从来都是要求比主流配置还要低一些的。第一个采用T&L技术的游戏在刚过的圣诞节上市的，很可能在今年上半年我们都不会需要T&L。

好了，我们知道，Voodoo4/5的问题在于当多边形非常多的时候，CPU将成为瓶颈；而GeForce的问题在于虽然有强大的多边形处理能力，但填充率可能成为瓶颈（特别是在高分辨率下），而且还要看软件的支持。它们还有另一个问题，就是显存的问题。理论峰值像素填充率不可能实际达到，第一是受限于多边形处理能力，第二还和显存有很大关系。因为在渲染过程中，要不断读取和写入帧缓存和纹理缓存。理论的填充率忽略了这个过程，实际上这个过程是不可以忽略的，特别是在填充率越来越高的时候，显存的带宽也必须要很大，否则就会限制速度。最好的办法是像Glaze3D那样内嵌显存，但是成本太高。GeForce采用了256位的显存接口，使这个问题有所改善，但Voodoo4/5的显存接口仍然是128位的，我真的担心Voodoo4/5能不能达到这么高的填充率。即使是256位的显存接口，GeForce的显存仍然是瓶颈，这也是采用DDR DRAM的GeForce比普通的SDRAM版本快很多的原因（**编者按**：见本刊99年12月下《GeForce256双胞胎》）。

也许有人要问，没有两全其美的方案吗？其实我觉得，支持T&L比提高填充率在技术上要难得多。为什么GeForce的工作频率只有120MHz？为了集成T&L引擎，GeForce大概有2300万个晶体管，比奔腾Ⅲ的两倍还多。所以，GeForce实在是太复杂了，再提高时钟频率就会使它过热而崩溃。也许，等到今年0.18微米的NV15会是一个两全其美的选择。就我个人来说，我比较同意这样的观点：目前是填充率比较重要，但T&L在将来可能带来更大的好处。

最后还有两句话要说。第一，GeForce是我们现在能够实实在在拿在手里的东西，而Voodoo4/5则必须等到今年的3月份。那时，nVidia的下一代芯片NV15也出来了，可能已经有了很高的填充率。还有NV20将在今年第三季度推出，而3dfx的下一代芯片还不知道在哪里呢（会是VSA-200吗？）。第二，在1999年第三季度的统计中，全美零售市场显卡销量第一位的是3dfx Voodoo3 3000 AGP，第二位是3dfx Voodoo3 3000 PCI，第三位是3dfx Voodoo3 3500 AGP。（喂！你到底想说什么？）

（上接39页）的主从IDE口分别接硬盘盒（盒内放IBM硬盘）和ACER CD-RW。硬件安装的注意事项就是这些，关于输入设备我要说的是：在业余条件下，鼠标仍是最重要的输入工具，一个手感舒适、移动灵活的三键鼠标是必须的，罗技的超级天貂就是一个理想选择。朋友的一只已经使用了一年多，至今还很好用。需要注意的是鼠标的第三键在三维制作软件中起着重要的作用，有的三维软件甚至没有第三个键都不能使用（如IMAGE 3D）。显示器可按需配备，最好不要小于17寸，对色彩的还原能力要好，最好的检查方法是在进行色彩校正后，看显示在屏幕上的图像和绘图仪中输出的图像色彩是否一致。我们选了一款MAG XJ-700T，实际的使用效果真是不错，文字清晰，色彩真实可信，省了不少因打印草稿浪费的金钱和时间。

由于时间的关系，我们并没有进行详细全面的测试，仅就其高端应用进行了一些测试。基准测试中，我们使用了ZD的WinStone 99；OpenGL测试中，ViewPref 6.1为我们提供了意外的惊喜。具体测试结果如下：（ZD基准测试中显示模式为1024X768X24Bit，ViewPerf中为1024X768X32Bit）

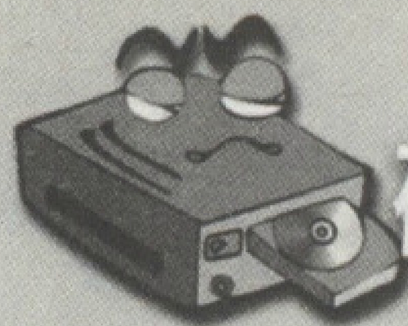
ZD 基准测试

ZD 基准测试	High-End Winstone	High-End Graphics winmark	High-End Disk Winmark	Disk Acces Time	Disk Transfer Rate Beginning	Disk Transfer Rate End	CPU utilization	CPU Mark 99
DIY 工作站	28.97	386	17400	8.9	35240	39700	2.29	40.90
联想补天 1100	26.30	378	9010	11.2	12467	11870	6.14	38.59

ViewPerf OpenGL 性能测试

ViewPerf 6.1	Awadvs_02	DRV_06	DX_05	Light_02	Pro CDRS_01
DIY 工作站	68.75	17.78	18.60	2.33	8.76
联想补天 1100	12.10	6.92	11.61	1.29	11.92

这组测试结果仅仅作为参考，但是我们也能大致看出其中的差异。使用了RAID卡后，在关于磁盘子系统的测试中，我们自装的系统其磁盘数据传输率几乎飚升一倍，但其CPU占用率的提高也阻止了整个Disk Winmark总分的线性上升。DIY工作站在Winstone中胜出的2.67分主要得益于第二块CPU、出色的磁盘性能和多出的256MB KINGMAX内存。ELSA Gloria Ⅱ显卡也功不可没，在OpenGL基准测试中，出色的硬件几何引擎将其性能发挥得淋漓尽致。



DIY与联想的较量

JIAOLIANG

湖北 KING

（**编者按**：上期杂志同时刊登了《千禧年装机指南》和《品牌的“代价”》以后，许多读者纷纷来信发问，大家的疑惑基本上可以归结为一个问题：“你到底是哪一头的呀？”哈哈，为了将大家彻底拉下水，然后——这招更狠——把水搅浑，这次我又特别选登了KING兄的《DIY与联想的较量》，供大家仔细研究。希望大家看过以后，仁者见仁，智者见智，有冤报冤，有仇报仇，占了便宜的不要太得意，吃了亏的也不要睡不着，总之千万要冷静，不要乱飞砖头，乱放黑枪……啊！……我跑！）

一个做三维的朋友找到我说，同行买了一台联想补天1100工作站，工作起来特一特一特、特爽，这使他下定决心将他的屁兔300扔掉（太好了，就扔到我那儿吧），换台新的，要我帮他想想办法，什么样的东东才能是那个补天1100的对手。这还不好办？用鼻子也想得出来，你老人家立刻买一台补天2200工作站来，保准比他的1100快！哈哈哈哈！但他还是表示愿意出25000块让我这个不仁不义之人随意挥霍。哇！这可是俺从来没有做过的大买卖，走！

联网，猫叫，屁兔一溜烟直奔上网，5分钟后补天1100的资料已在打印机中滋滋作响。好了，让我们来看看：

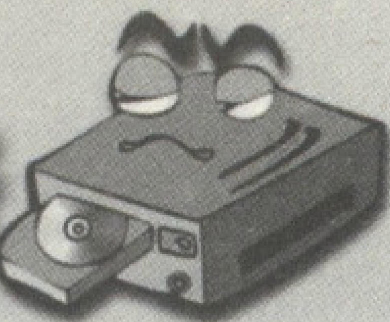
联想补天1100

CPU：Pentium III 500
内存：256M（最大可扩充到1G）
主板：Intel 440BX
硬盘：IBM DTTA 37101D IDE 10.1G
光驱：LG CRD 8400C IDE 40X
显卡：ELSA Syneray-II 32M Riva-TNT2
端口：2串1并、2USB

哦，原来如北（此）！2万多元买来了这么个物件，当然M$ Windows NT也应该算在里面吧！不然可就算是天价啦。见识见识去！同行家补天1100高傲地站着，3D MAX中渲染一幅效果图用2分24秒，的确比屁兔300快多了（4分59秒），不错、不错（就是不知运行极品飞车效果怎么样？）！在朋友的赞叹声中，我们离开了。

电脑城里熙熙攘攘象个菜场。俺们正式开始了这次辉煌的攒机之旅！目标只有一个：超过联想！在三维设计软件中通常双CPU都能被有效地运用，所以一个功能强劲的双CPU架构被俺们首先确定了下来。双CELERON虽然是个好选择，但是因为CELERON在1999年8月份被Intel取消了组建双CPU系统的特性，而在8月份之前的CELERON芯片主频都没有达到俺们的要求，勉强超频造成的不稳定又恰恰是NT工作站的大忌，所以经过一番斟酌，两块PIII 500成了新系统的核心。下一步就是寻找一块能使两块PIII和睦相处的主板了。我们抛开了很多号称专为旗舰级工作站准备的专业主板，选择了一款很普通的华硕P2B-D，一是图便宜，省略的SCSI接口为我们省下了大把的银子。二是华硕产品一贯的稳定性正好符合了NT工作站的风格，稳重、一丝不苟。光看盒子就高兴，那么大，那么结实！回去装东西可真不错。拿在手里，呵！质量真好。店家！盒子还有没有新一点的？！忽然脑袋上一阵痛伴随一声狮子吼：“你有病啊！”啊！对了，对了……店家，把板子拿过来我检查一下。哇！此板真乃是双CPU的无SCSI口之极品BX板也（**编者按**：你不累呀？），工艺精湛……（此处略去赞美词数万……希望照付稿费）。说实话，这种BX+PIII的架构与Xeon+GX相比可显著降低成本，但性能上的损失却较小。毕竟Xeon的全速二级缓存给浮点运算密集的工作站带来的好处没有苛求整数性能的服务器那么明显，这可能也是补天1100的用意所在吧（**编者按**：他的意思是说浮点运算多的工作站不象整数运算多的服务器那么需要高速大容量二级缓存）。内存，两条256M的胜创PC133在保证性能和稳定性的同时也保留了P2B-D的最大的升级性（如果在将来有需要的情况下可以充分利用剩余的两条内存插槽，扩到主板控制的极限：1G），为了这两条内存，俺可是跑遍全城啊（不过是电脑城），性能没得说，我也用它，整天风吹日晒的，挺好的（谁让你给大宝做广告）！

说到图形卡，NT工作站的图形卡当然和普通微机有所不同，一般都采用多芯片方案，将图形处理芯片和几何



运算芯片分离出来各司其职。老实说，联想补天1100中的Syneray-II图形卡所采用的Riva TNT2芯片并不适合于三维作图的需要，对OpenGL ICD的支持也不是很好，只是在像素填充率方面有优势，但不管怎么说，它毕竟是主流显卡市场上的佼佼者，加上ELSA公司完善的驱动程序优化，使其以相对低廉的价格具有了部分专业卡的特性。也可以说是一个放弃性能而追求价格的折衷方案吧。在我们的机器中，同样无法采用真正专业的三维加速卡，也不得不牺牲性能而迁就价格。最后一块ELSA Gloria-II被我们收入囊中，它采用的Nvidia Geforce 256 GL加速芯片是最近被炒得火热的Geforce 256芯片的Open GL版，内置几何加速器，支持完整的OpenGL ICD 1.2，是一块业余的工作站级显卡，比TNT2好多了（至少在OpenGL应用上，这点大家可以在QUAKE3 1.09版中得到深刻的体验，另外别忘了咱用的可是GL版）。

在存储子系统的选配上，补天1100没用什么心思，IBM 10.1G是属于IBM上一代经济型硬盘16GP系列……唉，不知道为什么被用来装对磁盘性能有苛刻要求的NT工作站。在俺们的机器上，俺将存储系统分为工作部分和备份部分。在工作用硬盘的选择上，俺毫不犹豫地使用了两块希捷酷鱼ATA 13.6G，合起来共有27.2G，速度和容量绝对满足编辑高分辨率视频流的要求。另外，也就是本存储系统的闪光点：Promise公司的FastTrak 33卡被我用来连接两块酷鱼硬盘。FastTrak 33是一块IDE口的RAID卡，俗称磁盘阵列卡，支持Ultra DMA33，其RAID0可将两块高速硬盘的性能提升近一倍。其原理是：比如我的硬盘是一个瓶子，那么IDE口就是一个漏斗喽。我们通过漏斗来给瓶子灌水。好，现在有两个瓶子，IDE口呢，先给一个瓶子灌，再给另外一个灌……FastTark卡呢？是一个双口漏斗，它的RAID0的本事就是可以同时给两个瓶子灌水，同样多的水，速度就快了一倍，明白了吧。所以说，RAID0极大地提升了两块酷鱼的性能，达到了接近单块高端SCSI硬盘的水平，不容易啊。但是有一个缺点就是由于数据是交叉放在两块硬盘上的，任一硬盘的损坏都会造成全部数据的丢失，这也是性能和稳定性不能兼得的一个例子吧。因此我准备了强大的备份系统，它们由一块备份硬盘和一款ACER的四速CD—RW组成。硬盘为IBM15.2G，也属于IBM 16GP系列，是所有同容量等级硬盘中最便宜的，但是它稳定的性能和超低的发热量用来做备份是再好不过了。对于CD—RW的选择我并不是很在行，选择ACER的原因是便宜，加上当场试用的效果相当令人满意，一年的保修期也够长。朋友说装了光驱就有人打游戏，结果和声卡一样都被K掉，也断了我试极品飞车的机会（气死我了）。软驱还是装了一个，最后又顺便捎上了一块活动硬盘盒，为了倒数据更方便些。好了，总算齐了。

松了一口气，现在为这些杂七杂八的东东找一个家，大家对保利得是不是有点如雷贯耳呢？这次，俺可是又开了眼，1200元的箱子（**编者按**：机箱！什么箱子箱子的），保利得8900，7个外置5寸托架，2个内置3寸、一个外置3寸托架，配置了双电源，5个预留风扇位。安装时，将双酷鱼硬盘装在2个内置3寸托架上，在托架前面的风扇位一定要加装风扇以利于长时间工作（**编者按**：一定一定！这可不是闹着玩的，10000rpm的酷鱼发热很大，更何况是装两个。）！5寸的设备尽量往机箱的上面走，腾出对流的空间以利于散热。机箱的前后都加装了风扇，一个使劲向外吹、一个拼命向里吹。电源的分配上，从电源主要负责CD—RW和备份硬盘的供电以及日后添加的设备，其余的东东统统由主电源供电，主电源不再增加任何负荷。

机器就这样装成了。上文提到的那个渲染效果的任务在本机1分32秒即可完成（朋友请我吃了一顿大餐，但是没把屁兔扔给我，我苦啊！），在另外一次应用了光线跟踪的材质贴图实验中，整机在拼命计算一天两夜后，没出现任何的不适症状，表明稳定性还是不错的嘛。比较价格，联想的1100报价是21000元（不含显示器），我不知道那个同行用了多少（**编者按**：我向联想打听了一下，可以用便宜一些的价格买到）。俺们的机器用了20000元（不含显示器）。实际的机器配置比较如下：

	联想补天1100	DIY NT工作站
CPU:	Pentium III 500	Pentium III 500 X2
内存：	256M/1G	512M/1G KINGMAX
主板：	Intel 440BX	ASUS P2B-D
硬盘：	IBM 10.1G	希捷酷鱼13.6GX2 RAID0/IBM 15.2G
光驱：	LG 40X	ACER CDRW 4X
显卡：	ELSA Syneray-II 32M	ELSA Gloria-II 32M

现在对我们的机器作以下说明，由于P2B-D是较老的主板，需升级BIOS才能识别PIII。RAID卡上有两个DMA33端口，分别接两个酷鱼硬盘，两个酷鱼硬盘都应切换至DMA33模式以避免不兼容现象，由于目前所有的DMA66硬盘的内部传输都没有达到DMA33接口的速度（**编者按**：见本刊99年12月上《世纪末ATA-66硬盘》），所以性能损失不大。在RAID卡的BIOS中将两个硬盘设定为一组并采用RAID0模式。主板上（下转37页）

创新GeForce实测

石家庄 KATMAI

随着NVIDIA骄傲的声音："the world changed!"，似乎一切真的改变了，NVIDIA的强大芯片GeForce 256横空出世了。看到它的性能数据，高达1500万个多边形每秒的三角形生成速率，256位内存总线，单周期4纹理引擎构架，全新的T&L加速结构，最大特点就是GeForce 256是一个图形处理单元（GPU），这意味着一些以前由CPU完成的图形工作现在交由GPU来完成，CPU的负担减轻了。GeForce 256比现在任何一款CPU都要复杂得多，采用的晶体管也要多。似乎除了480M pixel/sec的像素填充率以外，其他方面已经不是任何显卡可以及其项背的了。

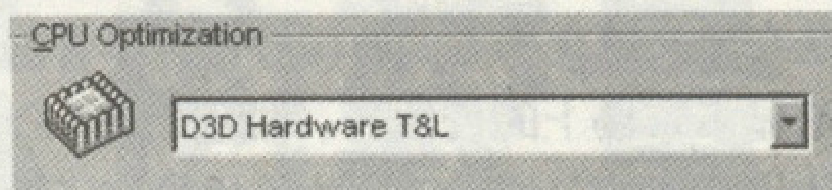
各大厂商都纷纷推出了基于GeForce 256芯片的显卡，我拿到的Creative出品的3D Blaster GeForce是大陆最早上市的GeForce 256显卡。这块卡带有32MB的SDRAM，没有TV-OUT，显存是5.5ns的，也就是说在NVIDIA默认的核心频率120MHz，显存频率166MHz之外，我们应该有所作为。但是我不得不承认它是一块非常热的家伙，即使带着很棒的散热片。

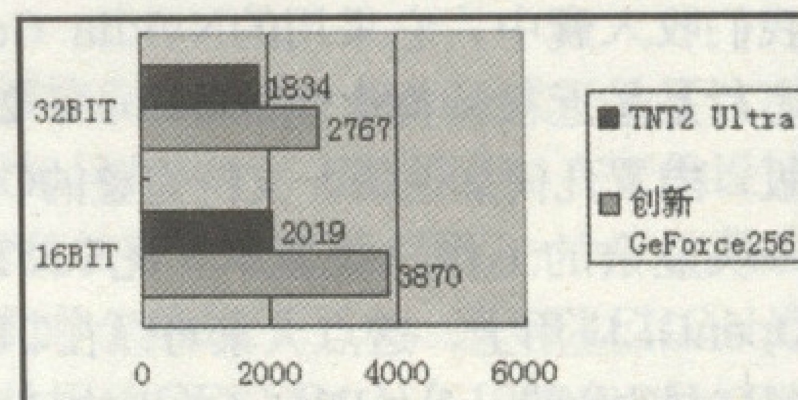
作为一个游戏玩家，我并不想做很复杂、很专业的测试，只是希望通过简单的测试能够使普通玩家对这块卡有一个认识，另外，我用TNT2 Ultra作了对比。（**编者按**：仅仅四五个月前，TNT2 Ultra还是极品啊，现在已经沦为对比了，唉……）

机器配置如下，PIII 450（100×4.5）超频到PIII 560（124×4.5），AOPEN AX6BC PRO主板，128M PC100，希捷酷鱼13.6G，中文版Win98SE（2222A），DirectX 7.0。唯一美中不足的是我的显示器比较落后，1024×768只有75的刷新率。

首先用刚刚发布的3d mark 2000作一下测试。3d mark 99已经落伍了，对DirectX 7.0兼容性不好，也就更不要提支持T&L，希望作为换代产品的它，能够给新一代显卡一个正确的评价。

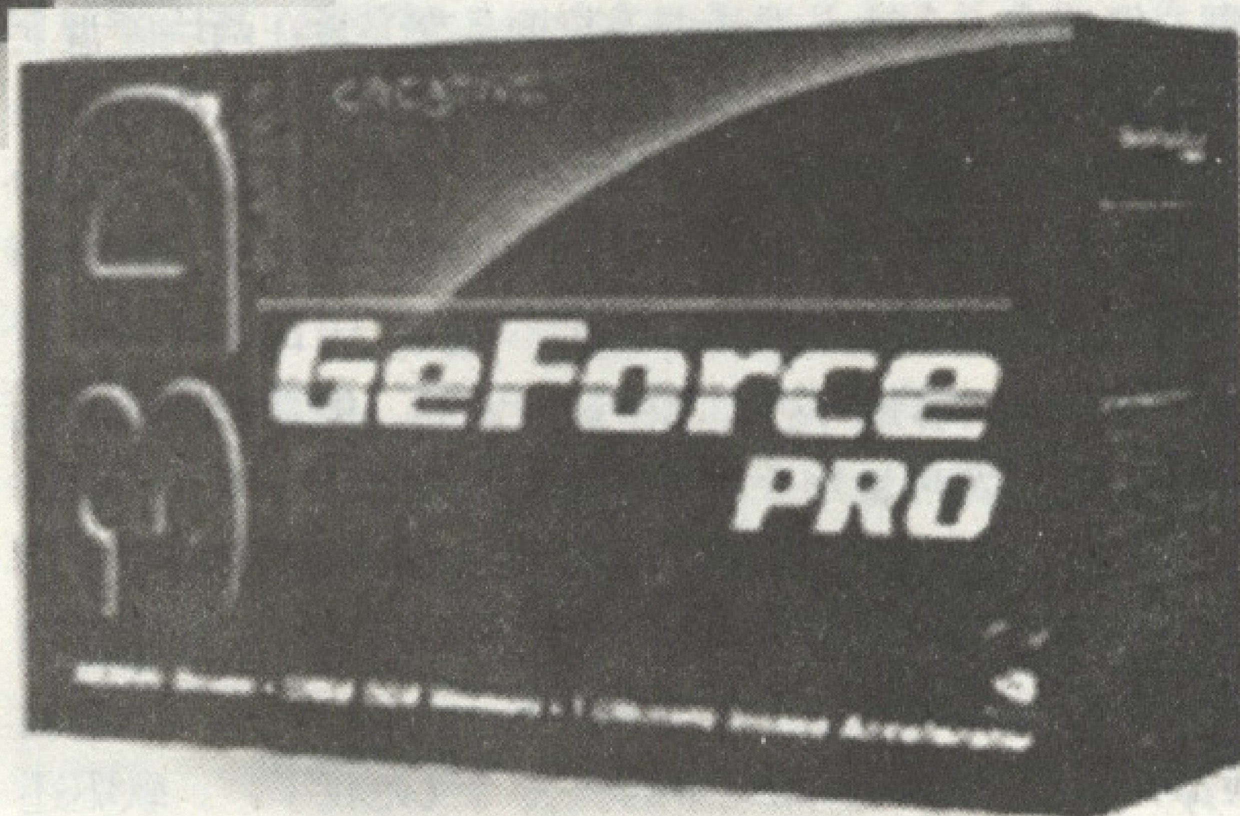
我很欣喜地看到3d mark 2000对于T&L不再熟视无睹了，测试中，GeForce 256可以选择打开HARDWARE T&L，看了一下demo的演示，感到T&L果然厉害！这是在以前的游戏里所见不到的效果，反观TNT2，效果似乎就不太明显，我测试了1024×768下的结果。

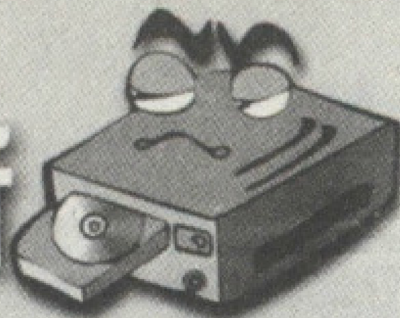




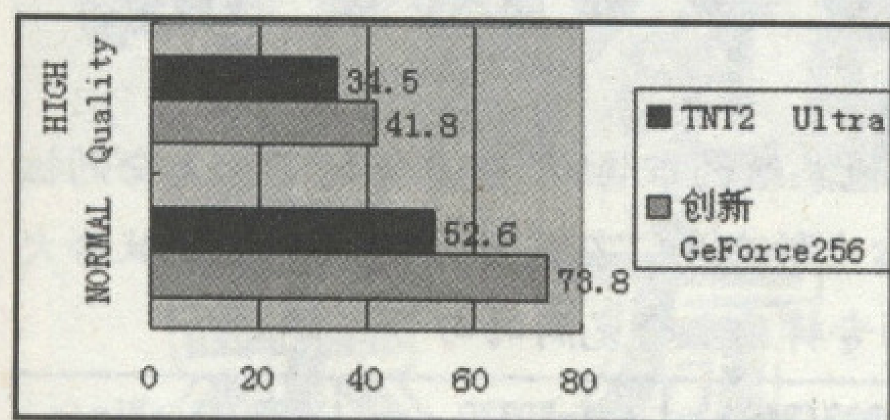
16BIT下的差距不容忽视，多纹理像素填充率为474.8M，几乎是TNT2 Ultra的2倍，而32BIT却出现了急剧下降，像素填充率测试值只有279.3M，看来2.6G的显存带宽严重影响了GeForce 256在32BIT下的发挥，不过GeForce 256速度的优势依然非常明显。

现在最火的GAME是什么？FANS都会毫不迟疑地回答：QUAKE 3 ARENA！！正是它推动了第4代显卡向第5代显卡过渡的大潮，现在各硬件论坛最多的声音就是："我的TNT2（我的VOODOO3、我的SAVAGE4、我





的……）玩QAUKE3效果奇差！1024×768不流畅！”等等等等。哈哈！现在看来，QUAKE3是专门为GeForce定做的。看了VOODOO3和SAVAGE4那惨不忍睹的效果，我手握GeForce真想仰天长笑，SAVAGE2000不出谁与争锋？具体测试是这样的，运行QUAKE3 ARENA 1.11版（正式版）HigQuality（32BIT）和NORMAL（16BIT）两种模式的分辨率调到1024×768，测试结果如下。



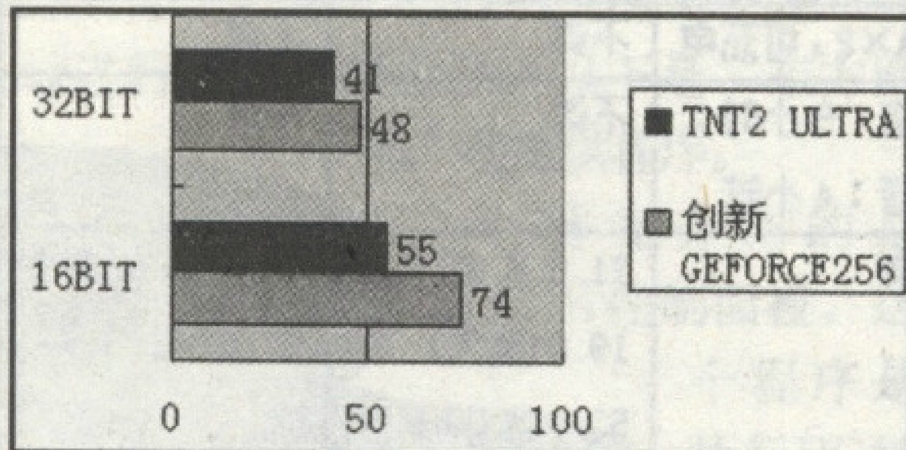
GeForce 256在16BIT下的速度比起TNT2 Ultra来还是要快得多，但是和3dmark 2000一样，由于显存的原因，到了32BIT速度又明显被拉了下来。

就在测试即将草草结束的时候，我无意中搞到一张TEST DRIVE 6。我可是从TEST DRIVE 3开始玩的，这款游戏虽然没有Need For Speed系列有名，但是在技术应用方面一直领先，这次果然没有让我失望，支持T&L！这大概是第一款支持T&L的游戏大作了。

T&L的效果在游戏中是显而易见的，在都市绚丽的街灯下，开着我心爱的蓝伯基尼观看着美丽的风景，随着路灯忽明忽暗，霓虹灯的闪烁，淡黄色的金属漆异彩纷呈，真有身临其境的感受……什么？有车敢超过我？不对！是头车超了我一圈了。光顾着看效果了，忘了是比赛中。呵呵！还是看看我的测试结果吧。

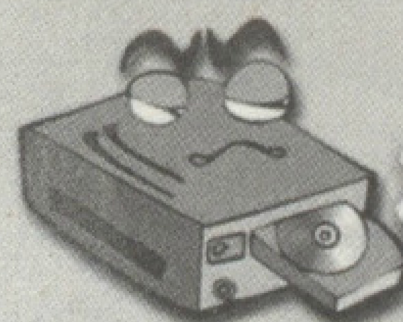
Rasterizers
Best Available
Prefer Hardware TnL
Prefer HAL
Prefer RGB Rasterizer
Prefer Reference Rasterizer

经过对GeForce 256的实际测试，我感受到，GeForce 256已经是现在最快的显卡了，但是从32BIT的表现看来，SD版本的GeForce 256似乎并没有拉开TNT2 Ultra很远，这就提出了这样一个问题：2300元的价格是否值得？我的看法是，如果你拥有TNT2的话，就没有必要购买它，因为NVIDIA已经在开发NV15和NV20了。如果你自认为是发烧友的话，请考虑DDR版的GeForce 256吧，那才是真正没有瓶颈的GeForce 256。还有一点不容忽视，现在的评测都是以BX板也就是以AGP 2X为基础的，不能发挥GeForce 256的完全能量，我的梦幻配置应该是：INTEL 820+COPPERMINE+GeForce 256 DDR！哈哈！



附录：近期准备为GeForce 256出游戏的大公司名单：

Lionhead Studios
Surreal Software
989 Studios (Sony)
id Software
Raven Software
Ritual Entertainment
Nihilistic Software
3DO
Ubi Soft
Sierra Studios
LEGO Media
Monolith Productions
Blizzard Entertainment
Bullfrog
Activision
Acclaim
Rage Software
Hasbro
Interplay
Attention to Detail
Bungie
Accolade
Codemasters
Valve
GT Interactive
Disney
Epic MegaGames
LucasArts
Electronic Arts
Havas Interactive
Infogrames
Origin
Planet Moon
Cavedog Entertainment
Microsoft Games
Eidos Interactive
Gas Powered Games

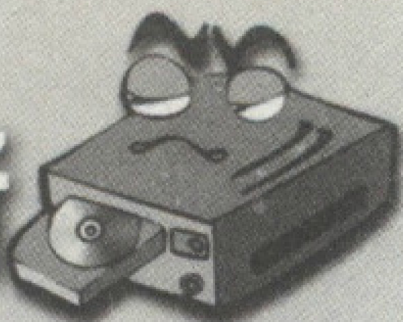


Mp3之决战篇

cho

编者按：上期的《MP3随身听军团》发表以后，作者cho君马上给我发来了他总结的市售MP3随身听的堪称大全的性能比较表。在惊讶于这个总结的精彩深入之余，我也不禁赞叹他对文章尽其心力的态度。在这里就把这个总结献给大家，希望读者能按图索骥买到一款称心如意的MP3随身听，也算是给我们的MP3专辑画上个完满的句号。

型号 特性	Rio PMP500	Rio PMP300	YP-E32	NOMAD一代	MF-PD33/3400	AHA-FD770	MPIO/jazPiper
存储容量	内置64兆，可扩充为96兆	普通版32兆，可扩充为32兆	内置32兆，可扩充为64兆	内置32兆，可扩充为64兆	内置32兆，可以扩充为64兆	内置32兆，可以扩充为64兆	内置32兆，可以扩充为64兆
收音功能	否	否	有	有	有	有	有
录音功能	否	否	有	有	有	有	有
LCD	有	有	有	有	有	有	有
播放效果	Pop、Rock、Classic 以及 Normal	不详	Rock、Pop、Classic 及 Stereo	不详	不详	不详	Classic、Pop、Rock 以及 Normal
电话簿功能	否	否	否	否	否	否	可以储存255个电话号码
本机与PC的数据互携	不详	可以，需要第三方软件	否	否	目前可以	目前可以	否
通讯接口	USB	并口	并口	并口	不详	不详	不详
强化低音	有	有	有	有	有	有	有
软件	有	有	有	有	有	有	有
配件	耳机、USB线、机身保护套	耳机、15针电缆、并口适配器、护套	耳机、并口电缆	两节七号镍氢充电电池、扩展坞、AC电源适配器、并口电缆线	耳机、连接线、护套	耳机、连接线、护套	头戴式耳机、连接线、护套、两颗不能充电的AAA电池
电池类型	AA×1	AA×1	AAA×2	AAA×2，可充电	不详	不详	AAA×2
电池寿命	放音：12小时	放音：12小时	放音：10小时；录音：不详	放音：5小时；录音：4小时	不详	不详	放音：10小时 录音：144分钟
尺寸（长×高×宽）单位mm	91.2×62.5×18.8	88.9×63.5×15.9	65×87×17.2	不详	71.0×95.2×19.0（最大） 53.0×83.5×14.0（最小）	108.9×78.7×23.8	66×90×18
重量	78克（2.75盎司）	70克/2.4盎司	不详	不详	60克（不带电池）	150克（不带电池）	74克（带电池）

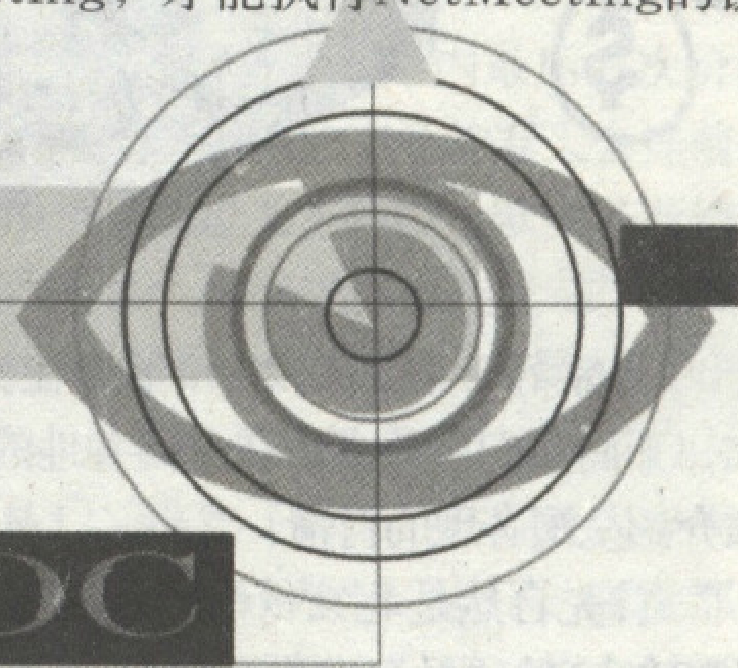


大家好！大家好！新年新气象，随着2000年的到来，硬件市场也活跃起来，好多新、奇、酷的东东不断出现，简直让咱们这些每天在主板内存CPU里摸爬滚打的兄弟们看花了眼。今天我就来给大家介绍前两天看到的“东方网眼”30万像素摄像头。

其实“东方网眼”几个月前就有了，当时我就拿它上网开视频会议、给自己拍照片、放在门口当电眼……玩

新奇电脑硬件专题

东方网眼



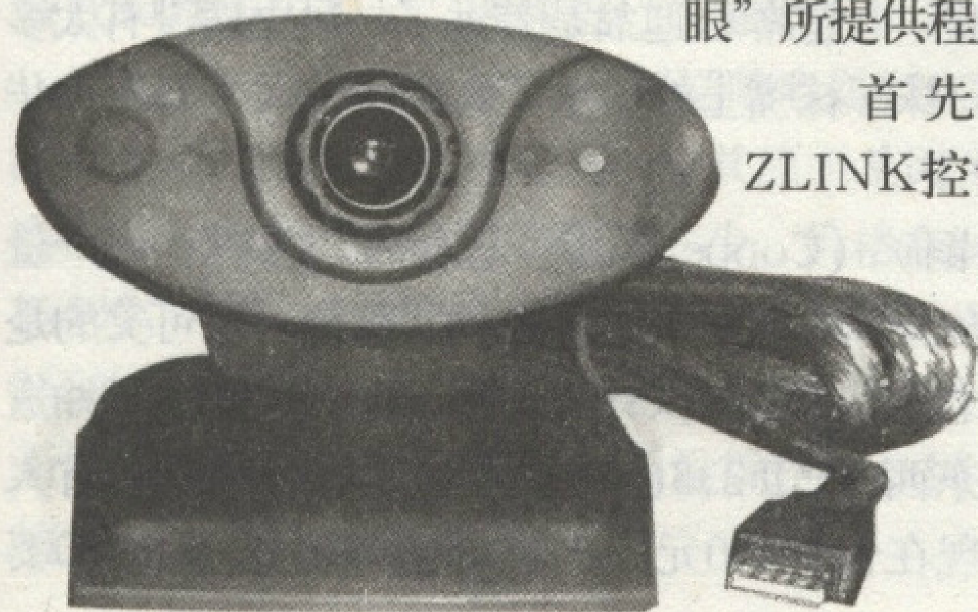
DC

了个不亦乐乎，只不过那时是10万像素的，上网玩视频还可以，用来拍照片就有点糙。这回东方讯怡电脑有限公司又推出了第一代“东方网眼”的大哥—30万像素的“东方网眼”电脑摄像头。此摄像头在造型上仍相当可爱和圆滑。水晶蓝下包裹下，整个机身为半透明状，这样给我原本硬梆梆的电脑周边设备增添了一些柔和面。

至于它的名字，“东方网眼”听起来便似乎和INTERNET带些关系，其实，PC摄影机之所以会出现，一个目的正是为了适应网络发达的社会，可以让分隔两地的人们，得以彼此通过网络进行有影像的交谈、沟通。这样使人类的交流变得更加方便与轻松。随着科技的发展，USB介面的成熟，此款摄像头采用了USB介面进行传输，因此安装很简单。东方网眼提供了一个快门键，可以进行静止影像的拍摄，就和使用数码相机一样。并且在镜头上提供手动对焦的功能，使用者很容易得到清楚的画面。

因为这部摄像头是30万像素的，因此可以提供从160×120到640×480八种不同的解析度。另外通过和VCD一样的拉伸技术使动态图像达到640×480、720×580。用户可以根据使用的环境而进行调整。

“东方网眼”还提供了相当多的应用程序可以满足使用者的各种需求。除了影像摄取外，更有意思的是可以通过Netmeeting进行网上视频会议。以下是“东方网眼”所提供程序。



首先介绍的是ZLINK控制面板。这个程序是执行PC摄影机相关应用程序的进入点。总共有7个程序的进入点。每一个进入点会连接到一个特别的应用程序。如果在安装的时候选择“开始菜单”，PC-EYE的控制面板会出现在“开始菜单”上。如果在安装的时候选择“自动启动”，这个程序会在Windows启动后自动执行。（注：必须先安装Microsoft NetMeeting，才能执行NetMeeting的链接。）

PhotoEZ是影像处理与管理的程序。它可以从PC摄影机捕获影像，并将影像保存在你的硬盘里。你也可以将影像保存在电子相册以便管理使用。这个程序也有处理图像的功能，但跟PhotoMagic比起来就差多了，也没有PhotoMagic用起来那样方便。它的优点在于可以让你把各种影像管理得井井有条。

PhotoMagic影像特效处理程序。它有20个特效功能。你可以随意排列组合这些特效功能而得到意想不到的结果。特别是如果你对摄像头捕获的影像不太满意时，就可以通过这个软件来修整一下，有时能得到很好的效果。

PhotoCards，拥有100多张卡片与修改卡片之程序。在你选定卡片后，可以用PC摄影机捕获影像并放入卡片。你也可以在卡片上加入文字。这个程序可以让你制作属于你自己的卡片。

VideoPlayer，这个程序可以让你控制PC摄影机并可录像至文件，或是捕获一张影像并保存在电脑。它也可以将所录下的影像重新播放。

Video Capture，这是一个比较专业的捕获动态影像的软件。它的设置相当丰富，但是它捕获下来的影像是AVI格式的，压缩率很小,通常1分钟的动态影像大概有100M之大，不过质量很高。

VideoMail是使用专门的影像及声音压缩技术将PC摄影机所录制的资料压缩成很小的文件的程序，并通过Internet以电子邮件方式传送出去。这个程序的压缩率相当高，当然图像质量就不是太高了，但能轻松通过Internet来传递动态的图像信息。而且你还可以将录下来的动态图像存成可执行文件（exe文件），不用任何播放软件就可以直接看了，用起来非常方便。

哦对了，这个小网眼的价格是640元。

YING JIAN SHI CHANG HANG QING



硬件市场行情

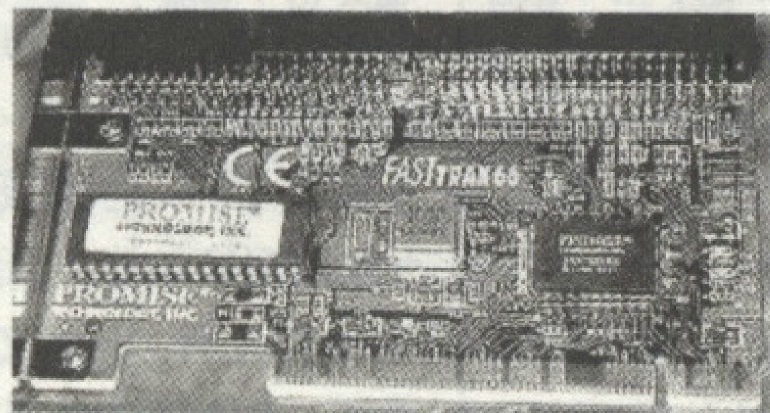
大家好，真高兴2000年能在大众软件找到一个新家，下面我们小熊商情在全国各地的行情负责人就来给大家介绍全国各地的行情。

首先自然是北京行情啦。最近中关村最大的新闻就是99年12月18号海龙电子市场开业，开业典礼可以说是盛况空前，而且请了赵忠祥来做主持人，不少在别的电子市场有柜台的小老板都对海龙市场看好，不过据说海龙现在的柜台费已经炒到一年3万多了，令不少商家望而却步。

目前村里PIII 450已经断了，小熊跑了好几个柜台一颗也没有看到，而PIII 500倒是很常见，就是太贵了，原包的价格为2500元，散包的价格为2320元。K7一直在悄悄地降价，小熊目前寻到的最低价格是1700元，比PIII 500要便宜800元，看来K7真的要风光一下了。

在硅谷一个柜台小熊发现了一批赛扬400处理器，居然可以超到600MHz，而且老板也不算黑，每颗加了100元，720元一颗。据老板说这批赛扬400超频的时候根本就不需要加电压，实在是极品！如果大家想图个便宜，也可以买来一颗赛扬366超着玩，到处都是，480元一颗带卡带扇。

村里一家公司打出了广告，一颗MII 300只卖180元，量大还可以面议，有够便宜。其实MII 300境外交易价格也不过14个美金，180元出售还是有赚的。此外村里有家公司不知道从哪里弄到了一批MII 366，正在寻找买主，MII 366是100MHz外频的，实际工作频率为250MHz。当年MII 366在北京发布的第二天，Cyrix公司就宣布破产了，所以颇有纪念意义，嘿嘿。

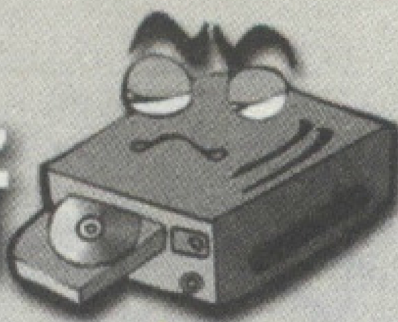


本周内存条价格持续下跌，而市场上有大量的现代内存条上市，因为LGS的半导体工厂已经与现代合并，以后再也不会有新的LGS的内存条上市了，如果有那只能是返修或者打磨的。目前市场上有两种现代内存条，一种是与LGS合并前的产品，编号为TC-10S，一种是合并后的产品，编号好象是沿用LGS的。它们的价格都不错，64M的620元一条。

各位工薪阶层的发烧友们，小熊给大家带来一个好消息，大家只要花300多元就可以在村里买到Savage4或者TNT2 VANTA卡了。目前市场上至少有6、7家公司在推这种300多元的低价位显示卡。其中价格最低的TNT2 VANTA显示卡是国内金鹰生产的，350元一块。金鹰的卡做得很小，绝对不是公板设计，不过不采用公板设计不是为了提高显卡性能，而是为了节约原料降低成本。此外市场上还有台湾生产的TNT2 VANTA，做工比金鹰要好，用的是FOXCONN的散热风扇。它们以文松和七彩虹的品牌销售，价格在370元到390元。由于都是采用TNT2内核所以效果上差别不大，就是速度慢一些罢了。这些问题可以用超频，使用非官方驱动以及用16位渲染玩游戏来解决。Savage4的价格和VANTA比起来就更低了，南方一家比较有名的显卡厂商正在村里推一种16MB显存的Savage4 PRO显示卡，据说价格不到400元。还有两家据说是厂家直销，8MB显存的Savage4 GT显示卡的价格只有310元！不过这个价格也不足为奇，整机厂商拿Savage4GT的价格绝对要低于300元。就小熊来看，如果买300多元的卡，还是VANTA比较超值，因为它的驱动BUG少，而且超频容易。

接下来就是深圳的市场行情斑竹风之熊上场了，风之熊逛进市场的时候新赛格电子广场正在举办卡拉OK大赛，风之熊好奇地挤入人群中，先听了一位小姐唱的田震的“执着”，水平不错！接下来是另一位小姐唱的泰坦尼克号的主题歌，比起席琳.迪翁是差远了，风之熊没有太多的时间娱乐，抹了抹嘴上的口水，匆匆的杀入了赛格和华强市场。

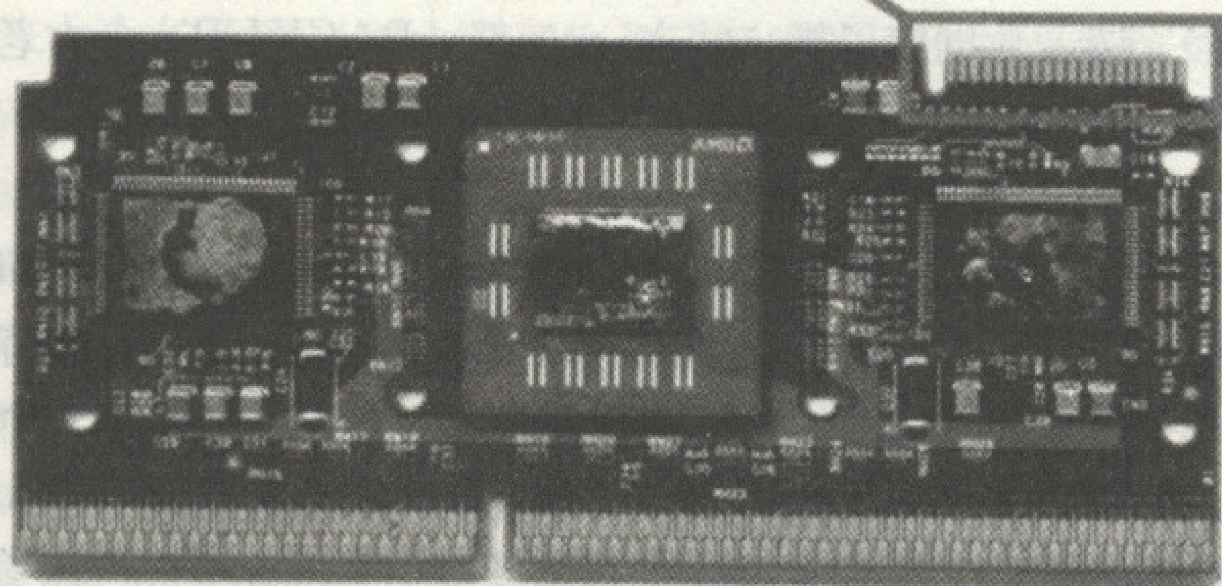
Intel的铜矿（Coppermine）已经推出多时，但产量有限，至今在深圳的零售市场还难见其踪迹，最可笑的是当我向某些老板问及Coppermine时，他们竟然还不知道这是个什么东西。PⅡ233已经老古董了，想来不会有人想买了吧？现在售价400元。PⅡ266要450元，PⅡ400要



930元，而PⅡ450只要1130元。PⅢ450现价要1920元，还是比较贵呀，PⅢ500要2180元。包超500的赛扬333要390元，赛扬366要400元，赛扬433要610元，而赛扬466要830元。

LGS 64MB的内存要630元左右。KingMax 64MB要750元，今天发现一种CEC……编号记不清了，但这种内存的封装模式和KingMax一模一样，7.5ns的，但价格却相当便宜，64MB只要640元！值得大家去选购。

深圳市场最大的特点一是价格便宜，二是好东西非



常多。比如在内地还没有火起来的DVD市场现在是一片混乱，一时之间群雄并起。NEC的8X DVD要930元，三星的6X DVD是价格比较便宜的一种，只要730元，松下的5X DVD要680元，已经接近高倍速CD-ROM的价格，看来随着DVD价格的下降，DVD必将全面进入家庭。

MP3播放器挺诱人的。创新的NOMAD到货很久了，但一直数量不多，而且最好要订货，售价为2550元！宝狮的MP3播放器和创新的一样，都是64MB闪存，可以录音，并口，只要2300元，但没有收音功能。

看完了深圳市场，我们回到天津市场来看看。天津虽然离北京很近，可大气候中也有小气候，有的时候它的价格甚至比北京还低，为什么啊，还不是现在交通发达，直接从深圳进货也可以啊（飞熊：好象那叫水货吧！），呵呵，反正近一段时间的天津电脑市场是风云突变，几乎所有的配件价格都在上涨，尤其以硬盘、CPU和内存为甚。目前的一块IBM13.6G硬盘价格在1300元以上，最高报到1340元，而在上周1280就可以拿下来。昆腾10.2G的硬盘前一段时间出货量很大，价格低是一个重要的因素，最低的时候1020元，现在也已经涨到了1170。

CPU市场更是可怕，从低端的赛扬到高端的PⅢ都在涨，盒装的PⅢ450已经无货，究其原因是因为价格太高，商家不敢进货了，散包的倒是不少，价格在2180左右。赛扬400、433、466的价格分别为640、670和860元，赛扬366的价格是440元，值得注意的是366和400差了200元，而性能真的能差这么多吗？我觉得还不如买一块赛扬366超到550，绝对是很爽的！

出了天津，我们回到了内地重庆，圣诞节前后这几天市场就象重庆的天气一般，晴晴阴阴，让人欢喜让人忧！本周前几天市场形势一片大好！先前一直缺货的小容量硬盘如：钻石、昆 腾等8.4G以下硬盘先后到货，大大地缓解了市场的压力；在上周降价的惯性影响下内存持续下跌，平均每天十几二十元的跌辐让人们欢欣不已。再加上业界老大INTEL在12月12日进行了年内最后一次价格调整，所有这些让大家更有理由相信市场的春天会提前来临。不料风云突变，由于货源进关不畅以及欧美圣诞销售旺季的影响，从星期四开始，64M内存率先发难！LGS7J的价格从600元整上涨到615元，7K和HY等质量较好的条子回调到700元左右，在坚持了一天之后，128M的内存终于坚持不住阵地，从1250涨到了1300；在经过大半周的消化后，无论主流的10G以上，还是8.4G以下的硬盘都开始缺货，价格纷纷上扬，在15.2G停产后IBM的主打硬盘13.5G突破了1300元，最受欢迎的昆腾13G也涨到了1280元。PⅢ系列的CPU更是不象话：450有价无货不说，让人们一致看好的500涨到了2380的天价，AMD的K7逆风扬飚，在P3一片上涨中继续下调价格，看来AMD是决意和INTEL拼个你死我活了！

从腥风血雨的重庆出来后，大家来看看南京珠江路的行情吧，圣诞节过后INTEL的PⅢ 500的价格涨到了2300元。由于缺货的原因PⅢ 450几乎在珠江路上消失了。目前不是买PⅢ的时候，预计年后PⅢ 500的价格会跌破2000元大关。另外还有一批SECC2封装的PⅡ400，报价是1020元。散包的赛扬366/400/433的价格分别是450/520/625元，赛扬目前仍然是装机用户的首选。AMD的Athlon 500把价格降到了1800元以内，性价比好于PⅢ 500。只是配套的主板价格较贵，抑制了人们的购买欲望。采用VIA KX133芯片组的Athlon主板马上要上市了，到时就可以采用四层主板设计以降低成本。磐英的KX133主板已经发布，不久就能在市面上看到。INTEL的i820主板虽然降价了，但是买的人还是不多。BX主板仍然很畅销，因为i820如果采用SDRAM的话，性能并不比BX主板好，华硕的820主板P3C-2000报价是1450元，使用SDRAM内存。千元左右的BX主板是不错的选择，技嘉的BXE要910元，微星的6199要1050元。采用VIA APOLLO PRO 133的主板的性价比不错。内存价格目前比较平稳，HY内存条已经取代原来的LGS内存条成为主流，HY 64M要640元，HY 128M条要1280元，最近韩国几家生产内存颗粒的大厂已经联合调低了价格，估计内存的价格会进一步下降。快到年底了，市场逐渐火爆起来，很多东西都在降价促销，最近扫描仪的价格降得很厉害。

本栏目由小熊商情（www.beareyes.net）提供



近来的心情不错，高兴的事儿挺多（好像是歌词？）。主要由于我们网站改版成功，访问人数激增，最重要的是可以不加班多睡几个好觉了！

社区的推出引来了不少朋友在这里畅所欲言，很多小编也经常出没，更有小编徇私抢了斑竹坐，每天上来看看大家的高谈阔论成了习惯，网络组的几个小编也都争抢着要坐大内总管的头把交椅，也好风光风光，只差划拳开练了，嘿嘿，引发一场QUAKE大战，最终由于KEN的九号枪超水平发挥，我们一个个都败下阵来，看着他乐得下巴颏快掉了的样子，我只有以泪洗面。有关于社区的事大家可要多多发信哦！争取累死KEN，哈哈。为了提高社区的速度，我们决定再加内存加硬盘，一切为大家嘛！

晚上莫名其妙做了个噩梦，总觉得会发生些什么……

难忘平安夜

背景：本站改版推出12天，在获得众多热心站友首肯的同时也暴露出了明显的瓶颈，特别是响应速度难如人意，这固然有我们无能为力的因素如ISP网络带宽，但也可能表明我们的双PⅡ400服务器力有不支了。

12月22日14：35

5级史莱姆DC受命赶到首都在线263（服务器托管处）升级（加128M内存）扩容（加10G Ultra WIDE SCSI HD），这无疑会让网站暂停片刻，但DC海口说15分钟解决。

12月22日14：48

满意地看着显示器上的画面，DC已在取舍措辞：是“沧海一声笑滔滔两岸潮”还是“沧海横流方见强者本色”更能傲夸同事中那些牛哄哄的7级以上史莱姆。好，可以重启了，DC一手扶正平躺的SERVER，一手触动开关，瞬间，一朵灿烂的Magic LightBolt夺目而发，伴随着几缕青烟。在一种全力施法成功后的疲惫中，DC意识到他已无意间积累了足够的exp而转职升级为初级魔导师。

DC诚言无虚发，用时恰好15分钟，兑现了他按时解决的承诺。

12月22日15:20

Lrosa接到DC急电来报，说他刚放弃了让服务器重服役的念头。第一个念头是：辛苦了，你可以洗洗睡了。转念又想起一事，急问口水一桌的KEN和被仿真熊猫眼Lanqiao，咱们熬了一宿又一宿的数据还残存几何？在急风恶浪中又能打捞起多少？答案让人不太乐观，素材余1/3强，读者数据库尽墨。闻言Lrosa怒：BACKUP这个古老的DOS命令都没有记住用好，大家还是尽快料理后事吧。

12月22日19：00

DC动用了他混迹中关村经年的全部人脉资源，随即消息一波一波传来，好坏参半。KEN悲伤地说令人期待的平安夜大餐后他的心愿现在是两个了：愿明年爱上一个人和愿数据平安无忧。众人动容：多么浪漫的心愿啊。大家纷纷告白，平安夜一定会带来平安，Lrosa忽然想起了那个降生于平安夜的女孩，心中一恸。

12月23日9：40

带着支票本的Redalert星速支援，DC已出没艾葳（Iwill主板）、希捷（Seagate SCSI硬盘）多次，拿着更换了一片IC修好了的主板出了IWILL门的DC带着羡慕的神情说，看人家那套十几万的BGA焊机，要能摸摸就好了，Redalert听了气结。

12月23日14：40

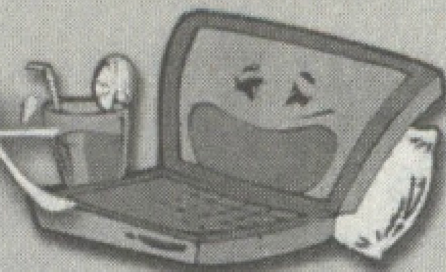
消息接踵而至，好坏都有，坏消息是两块有数据的SCSI盘控被击穿，而厂家已没有此种型号的备件，数据是否安好尚有待证实；好消息是西捷代理同意差价替换两块新的，并且通过更换PCB板损毁硬盘中数据可能有救。

12月24日10：25

电话那头传来DC时断时续的微弱声音，DC同志由于急功躁进加之前日操持过度，气血不调心肾不交今日一病不起，发烧39度不退，关键时刻没能撑住。风声刚传出一点只听得咚咚两声，Lanqiao和KEN伏于案头人事不省，眼见得他们的后事也要我来料理了，一念及此不觉悲从中来。Walker转眼闻风而至：“你的意思是说那些吹捧本大人的信件也会错失，还要很久？天哪！这日子没法过了！”看样子只有老编才能安慰他，我心想。

12月24日15：10

从希捷公司借了一套专用工具的Redalert和从编辑部飞车（bike）赶至的lrosa会合在DC昏暗杂乱弥漫着病态气息的小屋里，DC居然穿着标准病号服以示自己的病很严重。旋即幕后人物Panzer Qiu适时抵达。此四人见面分外眼红，有道是：四人帮联手，服务器回天。



12月24日19：44

数据有救了！OH！Yeah！DC从床上蹦起来，病一下好了一半，体温从39度重返。

……数据找回、建立备份、设备安装、系统重建、调试中……DC潮红的脸色在紧张有序的工作中渐渐恢复，重现其强者本色。

12月24日23：50

按照现在的进度大约凌晨3点左右能够搞掂，只要对方肯接纳。放下给263系统管理员的预约电话，DC习惯性探出手，Stop！！！Lrosa果断叫停，你又忘接地了！

在工作的过程中除了形成了紧密的革命战斗情谊外同时也形成了一些良好的习惯，比如任何人打算触及server都要先摸摸暖气，因为大多数人还是想循正途顺利升至2级苔原狼而不愿转入邪派分支魔导士。当然对此种行为某些人还是提出异议，lrosa的解释令大家如沐春风：好像西人惯例，出门见到黑猫应立即左手拿盐扔过左肩，其邪立辟，摸暖气亦如是，难道还有人想像DC一样堕入魔道？一众人等心悦诚服，纷纷称是。

12月25日0：0

平安夜一夜平安，Lrosa望着沉沉夜色呼吸着冷冽的空气想，KEN的一个愿望已经实现了，不知另一个何时实现，应该很快吧！我也该许个愿，有梦有愿的日子才是令人期待的有色彩的日子吧。

12月25日3：12

夜深了，最后一次调试通过了，Panzer Qiu已经斜倚着床气息微弱，DC在忙着查后院中他的口水贴有没有遗失，看到大话三国系列还不忘爽朗的笑，动辄还把自家比作圈，一干人等自然好似……而我自然不能认同此中理念。

本想说点什么，但望着这几个燃烧自己的青春和热情的人，其实说什么都是多余的。

12月25日6：05

晨，寒气正重，夜色犹酣。

Panzer Qiu与Lrosa到263，大门还是紧锁着的，因为到6点263所在单位才肯开门。也顾不得扰人好梦的歉疚，总算尽我们所能将系统正常恢复了，那边电话传来DC的大呼小叫，我们知道，成功了。

12月25日18：15

一觉无梦，披衣起来敲完了最后几行字的lrosa满意地想，世纪末的平安夜就是不一样。

注：据当事人DC追忆，按后院升级指南所述，升二级本该是苔原狼，怎的变成魔导师？后经请教身份崇高的大内总管方知，这是内部隐含角色，非因缘际会不能触发，至于DC因何做到尚是难解之谜，有待调查。

（上接50页）有富余的手机给我练手，我就先谢过了（众语：捶他！）。另外，该站还有最新的手机市场报价，深圳地区的，适不适合您，就做个参考吧。

该站的版面设计层次不是很清晰，色彩搭配也不是很好，给人一种灰蒙蒙的感觉，加上有些专业的技术知识，有些不太活泼。

手机烩餐综合评价

菜料	★★★☆
菜色	★★★
创意	★★★
人气值	★★★★
上菜速度	★★★★
更新速度	★★★★
总评	★★★☆

以上是几个很有特色的手机网站，怎么，不过瘾？不要紧，我再给你简单介绍一些网站，甜酸苦辣，就看您的口味了。

朗域电信商务网

http://www.138139.com

光看网址，就知道是个十足的手机网站了。该站提供了详细的资费细则，虽说中国电信透明度太低，但咱自己可别含糊。它还提供“二手手机市场”、“靓机、新机展示”、“技术支持”等几个栏目。内容也很丰富哦！

移动之路

http://www.cpcw.com/subject/yidong/index03.html

一个内容丰富全面的手机网站，页面设计得也很时尚，该有的内容都有，常去看看吧。

手机天地

http://jdnets.com/mobile/newindex.html

一个中规中矩的手机网站。

无线通讯尖兵

http://radio2000.163.net/

慧网—通讯频道

http://www.hccomm.com.cn

对了，对了，这里为爱立信的手机用户提供一份大礼。（呵呵，谁让我也是爱立信的用户呢）这里有一个网站，专门提供爱立信的手机铃音音乐，想走在时尚的前端吗？想尽展个性魅力吗？嗨！说白了，想要酷吗？那就去这个网站吧。“爱立信手机音乐专集 http://member.netease.com/~ok/music/newpage1.html”，每当最新的歌曲在你的手机上响起的时候，一定会有惊讶、羡慕的眼光围绕在你周围的。

使用AT命令调试MODEM

河北 白焕银

最早生产调制解调器的公司是贺氏，后来组建的厂家制造的调制解调器都与HAYS兼容。大部分通信软件使用菜单来对调制解调器进行配置、检测，但有些通信软件要求用户直接发命令给调制解调器，在这种情况下必须使用AT命令。

AT命令集是调制解调器通信接口的工业标准，AT命令是调制解调器可以识别并执行的命令。AT命令简单、容易掌握，使用它可以配置调制解调器，配合通信软件工作，与远端系统通信，发起或应答一个呼叫。使用AT命令设置调制解调器时，用户使用的通信软件必须提供一个到调制解调器的直接连接状态，使你能够从命令行输入所需的AT命令，如在WINDOWS95下的“超级终端”中建立一个直接到串口的连接便可使用AT命令，也可使用ONLAN/PC软件的终端方式。

AT命令的基本格式为：AT+命令字符及相关设置参数，例如：ATDT0，2043506

这个命令表示使用音频拨号方式拨外线电话2043506。AT是前导符，D是命令字符，表示拨号，T这个参数表示用音频拨号。先拨“0”，紧随其后的逗号表示延迟处理下一个字符，称为拨号修正符。（可以通过设置S8寄存器的值定义延迟的时间，默认为2秒。范围为0–65秒）。

应用一：在将调制解调器与电话连在一起时，当有电话拨入时对方会听到调制解调器的应答风暴声，这的确很讨厌。通过下面的AT命令可以去掉调制解调器的自动应答功能。

ATS0=0（进行设置）

AT&W（保存设置）

这个命令用来设置寄存器S0的值，调制解调器的出厂值为1，允许自动应答；值为0，则禁止自动应答。

应用二：测试调制解调器。我们拿到一个调制解调器，在安装它之前，总想测试一下它的好坏。目前我们没有好的办法，一般是安装它的驱动程序，然后按照下列顺序单击开始→设置→控制面板，双击调制解调器，单击诊断→详细信息，计算机开始测试调制解调器，最后给出调制解调器的状况报告。这与正式安装一个调制解调器一样复杂。其实通过使用AT命令就可以对调制解调器进行测试。

使用超级终端，输入ATDT电话号码，即可听到调制解调器的拨号声，如果能够拨通，那么调制解调器就没问题，否则可能有问题。或者阅读调制解调器自带的说明手册，一般可以找到一个包含自检测命令的命令表。通常自测命令标识为&Tn(n表示数字)。关于它们工作的详细解释会包含在手册中。第一个命令为&T1，从超级终端的命令行键入：

at&f2（恢复出厂设置）

at&t1

我们应该能够看到类似下面的信息：CONNECT 33600/ARQ/V34/LAPM/V42BIS，接着可以键入一连串字符，在键入它们时，终端屏幕上应该同时出现。如果我们键入的字符和屏幕显示的字符一致，那么通过测试，调制解调器没有问题。然后键入“+++”，按下回车键断开连接。如果测试失败，那么调制解调器的硬件确实有问题。所有这些&Tn命令是AT命令集的标准部分，我们可以敲入它并执行。

下面列举一下一般的测试命令及其功能：

&t0结束测试

&t1初始化模拟回环测试

&t2备用

&t3初始化本地数字回环测试

&t4启动远程数字回环测试

&t5禁止远程数字回环测试

&t6初始化远程数字回环测试

&t7初始化带自测试的远程数字回环测试

&t8初始化带自测试的远程模拟回环测试

应用之三：设置自动拨号。在使用远程终端与服务器连接时，每次都需要拨相同的电话号码，建立通信链路与服务器连通，那么能不能把调制解调器设成一加电或一进入远程终端应用程序即开始拨号呢，答案是肯定的。使用如下命令即可实现此功能。

AT&F2

ATS13=24(当S13=8时，一有DTR信号，即开始拨存放在Z0中的电话号码；当S13=16时，当一加电或复位时,即开始自动拨存放在Z0中的电话号码；如S13的值为24，则两个功能都有。)

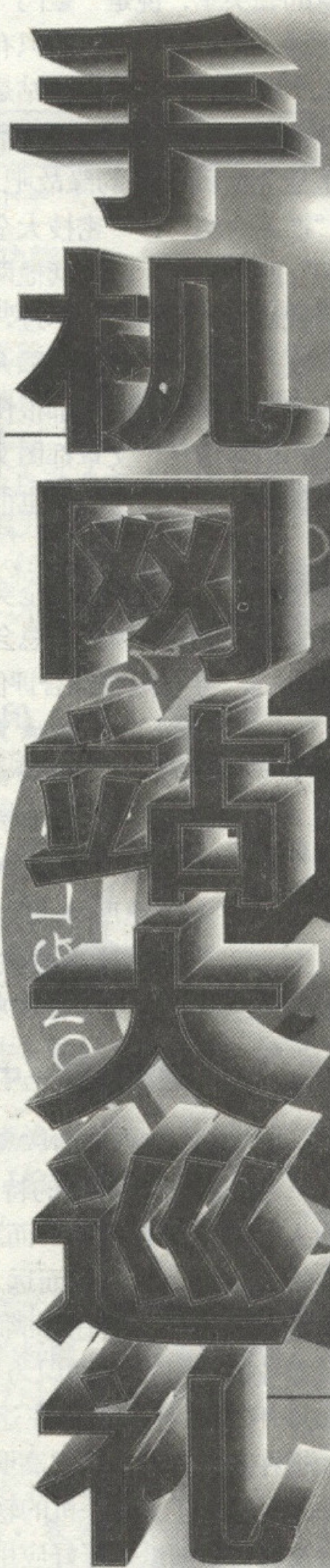
AT&Z0=P3506（设置要自动拨的电话号码，将其存放在Z0中）

AT&W（保存设置）

以上列举了AT命令的三个小应用，其实只要你仔细研究它，你会发现许多有趣的知识，它能够帮你从硬件底层了解调制解调器，使你运用调制解调器更得心应手。

手机网站大巡礼

北京秦洋



现在什么产业发展最快？你一定会脱口而出：计算机！没错，不过，你只答对了一半，另一半是：通讯业。几年前，“大哥大”还是身份、地位，而现在手机已经在大街小巷遍地开花了。不但如此，手机千姿百态，五彩缤纷，诠释着都市人对个性、前卫的理解。“一切尽在掌握”，怎一个“酷”字了得！不过，也就因为这千姿百态，到底哪一款手机适合我呢？不要急，FOLLOW ME，包你手到机来，一切尽在掌握！

满汉全席—手机日报

http://www.popMobile.com

头一餐，自然不能差啦，来一桌包罗万象的满汉全席最为合适。“手机日报”有准确、迅捷的综合新闻，给你提供最新的电信新闻，它还拥有详尽的手机档案，可以方便地查找手机性能资料。“手机导购”是该站很有特色的栏目。在手机导购栏目里，你只要把你买手机的要求填好，如价位、是否双频、翻盖、色彩等，点一下“查找”，你心仪的手机马上就会出现在你面前，非常方便。当然找到品牌型号还不行，选购更有学问，这也不比咱们去村儿里抓货轻松。该站还提供了全面的购买手机及配件的知识与小窍门。好了，手机选了，也买了，剩下就是使用了，这里还有使用心得和手机秘籍，不看还真不知道，不过保你轻松掌握。这手机发展这么快，咱什么时候买便宜，但又不落伍呢？别急，看了“市场与渠道”你自然就知道什么时候该出手时就出手。另外，该站的“手机俱乐部”是国内第一家在线《手机俱乐部》，俱乐部按目前市面上的大多数流行品牌设立，有厂家代表答疑，有网友经验交流，很热闹呦！

该站的内容庞大，但排版有些杂乱，很容易给第一次来的网友找不着“北”的感觉。网页的浏览速度也不快。

手机烩餐综合评价（每项满分5★，以下同）

菜料	★★★★☆
菜色	★★★
创意	★★★☆
人气值	★★★★☆
上菜速度	★★★
更新速度	★★★★☆
总评	★★★★

涮火锅—移动小子

http://mobileboy.yeah.net

比起满汉全席的奢华，涮火锅可说得上是一道经济实惠的大众美餐了。“移动小子”正是秉承了这种朴素实用通俗的风格。刚一登上该站页面，一种整齐有序的感觉油然而生。它的排版分类清晰，颇有层次，找起信息来非常方便。有没有想过DIY手机？走在街上，手拿一部外型前卫、铃音独特的手机来吸引众人的目光是什么感觉？这才叫时尚与个性的完美统一。什么？太专业？不，不！那么复杂的电脑我们都可以，手机，小意思，照“DO”！没经验？没关系，该站的“玩转手机”和“手机DIY”两个栏目，提供大到换机壳，小到变开机画面的全部方案，可以给足你经验，保你走在时尚前端。怎么，有人嫌业余，

不要紧，这里还有“精彩软件下载”，就象刷新“BIOS”一样，可以彻底改变、升级手机性能。不简单了吧，不过，没有专业经验和设备，还是别搞这一步了，弄坏了，就别耍酷了！另外，“相关网摘”栏目里提供了大量的手机相关知识和评论，很实用。对手机的维护或出现的故障有疑问吗？那就去“维修园地”问问吧，网络义工会给你满意的答案。



手机烩餐综合评价

菜料 ★★★★
菜色 ★★★★
创意 ★★★
人气值 ★★★☆
上菜速度 ★★★★
更新速度 ★★★★
总评 ★★★★

上海本邦菜—中国手机网

http://www.younet.com

中国手机网有着和上海本邦菜一样的特色，“色美味佳”，将实（食）用性和秀丽的外表完美地结合在了一起。该站的版面设计精美，色彩搭配柔和，第一眼看上去就有一种“秀色可餐”的感觉。“手机大全”真不愧一个“全”字，不但包含了外国著名手机厂商的手机档案，更有全面的国产手机品牌型号（有很多都没听说过）。好！支持国货可不是句空话，有实际行动。另外，里面的一些知识和使用技巧也很独到，挺有价值，值得一看。使用手机有疑问吗？查资料？太多了，在“有问有答”栏目里直接问好了，或许当天就可以得到答案。想知道手机如何改变了我们的生活吗？那就去“手机生活”里看看吧。真是在不知不觉中，手机在我们生活中担任了相当重要的角色，有了它在生活中的装扮，原来生活可以更美的（又给美的作广告？）。

该站还在完善中，有的内容还没完成，日后会更加完美。



手机烩餐综合评价

菜料 ★★★☆
菜色 ★★★★☆
创意 ★★★☆
人气值 ★★★☆
上菜速度 ★★★☆
更新速度 ★★★★
总评 ★★★★

馍夹肉—网易手机完全实用手册

http://www.163.com/news/p-content/0,1585,160,00.html

有没有搞错？馍夹肉？这叫哪门子大餐……慢、慢，诸位，听我讲，这馍夹肉是寒酸了点，不过它也能填饱肚子，而且味道还不错呢，况且这可是出自“豪门”，不可小视，或许今天的馍夹肉，明天就变成汉堡包了呢。这其中的原因听我慢慢道来。网易，一直是互联网提供信息的领头羊，说是“豪门”不夸张吧，但这回在手机通信领域，它可慢了，目前只有“网易手机完全实用手册”这么个馍夹肉。其实说该站是馍夹肉，就是因为它的界面实在是太……惨不忍睹了，乱糟糟的，设计太粗糙了，可能是建立时间不长的缘故吧。它的结构设置很简单，只有“产品介绍”、“密技大全”、“选购指南”、“手机常识”四个栏目，没有其他网站的花哨设计，虽然简单，但寻找信息有些费劲。不过，有着馍夹肉的最大优势，物美价廉。该站凭借着网易强大的信息实力，信息丰富，而且浏览速度和更新速度都很快，所以还是颇具实力的。而且它的很多信息、文章都图文并茂，可以给你一个非常直观的讲解，文章的实用性也很强。

相信在不远的将来，随着网易对该站重视程度的不断增加，“网易手机完全实用手册”，会有一个非常光明的未来，寒酸的馍夹肉总会变成人见人爱的汉堡包的。



手机烩餐综合评价

菜料 ★★★☆
菜色 ★★☆
创意 ★★☆
人气值 ★★★☆
上菜速度 ★★★★☆
更新速度 ★★★★☆
总评 ★★★☆

湖南湘菜—中国移动通讯天地

HTTP://WWW.CHINAMOBILEWORLD.COM

说起这湖南湘菜的特点，那就是麻、辣！喜欢麻辣的人对湘菜情有独钟，而象小弟这样一食辣味就满脸冒泡的人来说，只有敬而远之。不过，这“中国移动通讯天地”是绝对不会让你满脸冒泡的，只是该站的内容多以专业的手机技术知识为主，一般的消费者不容易理解和应用。对对，小弟在这方面也“逊”了些，不过我知道在广大读者中极多高明之士，所以还是向大家推荐此站。它提供了大量手机的软件和如何给各手机动手术的方案及其作业图纸，好好应用，可以彻底改造手机，定是不同凡响。只是，小弟就算了，不过有谁（下转47页）



word2000的中文特性

四川 伍小平

一．断词功能

当你双击中文句子或词组时，Word2000会分析中文上下文，并选定离输入光标最近的中文词语。这正像你通常对英语所执行的操作一样。这样便可以快速选定中文词语并执行一些操作，例如，当你在“中华人民共和国”中的任一处双击时，Word2000会自动选定“中华人民共和国”这一词组，这时你就可以很方便地重新键入另一个词语来代替所选词语或进行复制/粘贴等。Word2000 总是尽量给出最长的匹配。如果在一个句子上连续快速单击三次鼠标，则会选中整个段落。

二．水印

你可以插入不同颜色、样式、大小、方向和字体的水印，还可以根据需要选择或输入要作为水印的文字。插入水印的方法是：单击“格式”菜单的“背景”子菜单中的“水印”命令。

三．斜线表头

绘制斜线表头和填入表头信息。表头一般位于所选表格首行首列的第一个单元格中。按以下的步骤，就可以很方便地实现表头制作：

1.单击要添加斜线表头的表格。

2.单击“表格”菜单中的“绘制斜线表头”命令。

3.在“表头样式”列表中，单击所需样式，在“预览”框可以预览所选的表头。

4.在各个标题框中输入所需的行、列标题。要注意，如果表格单元格容纳不下输入的标题，您会看到警告，并且容纳不下的字符会被截掉。这时可以改变字体大小，或把单元格改大。如下所示：

5.调整斜线表头单元格和表头信息。

拖动表头单元格的边框时，表头中的组合对象不会随之移动。这时可执行以下操作：单击“表格”菜单中的“绘制斜线表头”命令，然后单击“确定”按钮。

Word2000虽在斜线表头功能方面比Word95有所改进，但较之WPS2000的斜线功能还有一定差距。在WPS2000中，斜线分出的表格是按照单独的表格来操作的，而Word2000则还是按一个表格进行操作。并且，Word2000只能在首列首行进行“绘制斜线表头”的操作。

四．简体中文校对

简体中文校对可以采用前台和后台两种方式校对中文。

1.前台简体中文校对

（1）选择要校对的文本。如果不选定文本，Word将校对整篇文档。

（2）单击“工具”菜单中的“拼写和语法”命令，或单击“常用”工具栏中的“拼写和语法”按钮。这个按钮代替了普通英文校对按钮，只有简体中文版的 Word 2000 才提供此按钮。

（3）用户界面的其余部分将与英文校对的界面完全相同，只有一点例外：在此版本中，没有中文用户词典可用来“添加”中文词语，因此用户不能添加像姓名这样的自定义词语。微软打算在下一个发布的版本中带上中文用户词典。

（4）中文校对只能处理简体中文字符。如果使用的是繁体中文输入法或将简体中文转换成了繁体中文，则中文校对功能将不会处理这些文字。

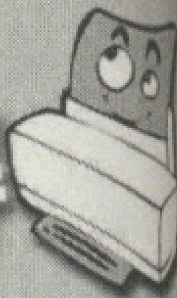
2.后台简体中文校对

后台简体中文校对也与后台英语校对一样。在确定有错误的中文词语下面，将显示红色的波形下划线；在不能确定是否有误但强烈建议你仔细检查的中文词语下面，将显示绿色的波形下划线。同英文校对工具一样，简体中文校对工具会在你键入中文时标记下划线。不过你也可以禁止后台中文校对。

笔者在使用过程中，对Word2000自带的中文校对功能并不满意，因为校对的准确率并不高。相比而言，WPS2000中的校对功能更适用于我们。读者朋友若喜欢用Word2000编辑文本，又要使用WPS2000较高质量的文字校对工具，可以把Word 2000的文本全文复制到WPS2000中，然后使用WPS2000的校对工具，再把发现的错误在Word2000中更正。

五．中文字体

简体中文版的 Office 2000 中附带了 14 种中文字体。这些中文字体都是 True Type 字体。采用“典型”安装方式（默认的安装方式）时，将安装9种字体，在“自定义”安装方式中还可以再安装5种字体。若要安装这些字体，可以选择“自定义”安装，或者在已经安装了 Office 2000 的情况下，双击“控制面板”中的“添加/删除程序”图标，然后从列表中选择 Microsoft Office 2000



并单击“添加/删除”命令，进入维护模式。单击“添加或删除功能”按钮，打开“Office 工具”中的“字体”，然后单击“附加字体”前的图标，选择“在本机上运行”选项。

当在“语言设置工具”中启用了日文、繁体中文或朝鲜语进行编辑之后，除了得到相应的语言支持外，还可以安装日文、繁体中文和朝鲜语字体。你也可以在Office安装程序中安装这些字体。

六、字符单位

在简体中文版的 Word2000 中，引入了一种新的测量单位——字符单位。这样，我们就可以以字符为单位测量一些段落格式设置，如缩进、页边距、行距、字符间距等等。这对于中文文字的处理特别有用，因为许多人在日常写作中有在段落起始处缩进两个字符的习惯。如果以字符为单位，就不必担心因改变了字体、字号等造成格式上的混乱。

Word2000提供以字符为单位的样式——正文（首行缩进两字），也就是在段落的首行缩进两个字符。默认情况下，这种样式不出现在样式列表框中。可以单击“格式”菜单中的“样式”命令，从“列表”框中选择“所有样式”，然后便可在“样式”列表中找到“正文（首行缩进两字）”。只需单击该项，再单击“应用”按钮，此样式就会应用于你选定的段落。

七、WPS97/WPS2000 转换器

Office 2000 中附带了 WPS97/WPS2000 转换器，它可以将 WPS97/WPS2000 文件导入 Word2000。在将WPS97或WPS2000 文件导入 Word 时，转换器将保留它的大部分格式信息和嵌入对象。但是，在安装 Office 时不会自动安装WPS97/WPS2000 转换器。可以前往Office CD1上的\PFiles\Common\MSShared\TextConv文件夹，双击“wps2word.exe”。这是一个自解压文件，可以自动为 Word2000 安装 WPS97/WPS2000 转换器。这个 WPS97/WPS2000 转换器也可用于 Office 97。当重新启动 Word 并单击“文件”菜单中的“打开”命令时，你会在“文件类型”列表框中找到“WPS DOS file 导入”和“WPS file (*.wps)”选项。

本转换器可打开 WPS for DOS、WPS97 和 WPS2000 的所有文档。请注意：安装了本转换器之后，将自动删除以前版本的 WPS for DOS 转换器。

八、嵌入字体

嵌入字体是一种技术，它将一篇文档和这篇文档所包含的字体结合成一个文件，以便传输到另一台计算机上。嵌入字体保证了在传输的文件中所使用的字体能显示在接收文件的计算机上。有了子集嵌入选项，Word 只需嵌入显示整篇文档所需的字形即可。但是，接收者将不能在编辑时使用嵌入到文档中的字形以外的其他字形。简体中文 Office 2000 中的大部分中文字体都能被嵌入到文档中。

如果要嵌入字体，请单击“工具”菜单中的“选项”命令，再单击“保存”选项卡，然后选中“嵌入TrueType 字体”以及“只嵌入所用字符”复选框。

要在 Word 文档中嵌入中文字体，还需要多执行一些操作。你可能需要创建一种新的样式，并将该样式应用于要嵌入字体的文本。

九、利用符号表工具栏输入中文特殊符号

直接按“符号表”工具栏上的按钮即可输入特殊符号。通常成对出现的特殊符号，如括号“【】”，在按了“【”的按钮之后，将会自动插入两个成对的特殊符号。

十、拼音指南

利用“拼音指南”功能，可在中文字符上标注汉语拼音。如果想使用这项功能，首先请选定一段文字。然后单击“格式”菜单的“中文版式”子菜单中的“拼音指南”命令。一次最多只能选定 30 个字符并自动标记拼音。

但Word2000不能标明声调，只能用1、2、3、4等数字来表示阴平、阳平、上声、去声，多少有些遗憾。

如：pin1yin1zhi3nan2

拼 音 指 南

十一、带圈字符

选择“格式”菜单的“中文版式”子菜单中的“带圈字符”命令，然后选择圈号即可为所选字符添加圈号。

十二、纵横混排

选一段要进行纵横混排的文字，单击“格式”菜单“中文版式”子菜单中的“纵横混排”命令。

十三、合并字符

可以将不超过6个的字符合成一个整体，这些字符将被压缩并排列成两行。选定文字，单击“格式”菜单的“中文版式”子菜单中的“合并字符”命令即可实现。如：

用“丰、刀、女”组成一个“洁”的通假字：

合并字符变为：合并字符

十四、双行合一

将输入的文字显示为长度相等的上下两行，其高度与一行正常文字高度相同。

除了以上介绍的以外，还有一些细小的改进：如在字体选择工具栏中即可看到字体样式；可以方便地进行简繁体的互相转换，朋友们可以自己摸索。使用过程中有疑问欢迎来函探讨。

修改注册表之自学成才

上海 周克勤

提起Windows 95/98的注册表，想必大家不会陌生，注册表实际是保存着系统中各种配置信息的数据库，从硬件配置到软件配置，从用户信息到整机信息，注册表可说是尽收其中，通过正确修改注册表可以得到许多意想不到的效果。不少朋友一定有过小改注册表的经历吧。修改注册表一般有三个方法：一是运行注册表编辑器进行手工修改；二是用“记事本”等文本编辑工具创建后缀名为reg的注册表文件，然后将其引入注册表中；三是通过一些专门的软件如Winboost98，WinHacker等来进行设置、修改。其中第三种方法可说是既方便又安全，但当你用专门软件修改出一些令人满意的隐含功能和设置后，你是否会进一步去思考一下这些软件到底是如何修改注册表来实现这些隐含功能和设置的？笔者就此介绍一种利用专门注册表修改软件，自学成才修改注册表的方法。

首先，让我们来分析一下思路。注册表修改软件是通过修改系统注册表来实现隐含功能和设置的，因此，我们只要将修改前后的两个注册表文件加以对比，找出其中的差异即可知道某个特定的功能是如何修改出来的。我们可利用Windows 95/98自带的Fc.exe命令来进行对比工作。

现在，我们来具体看一个实例。

1．首先要将未修改前的注册表文件保存下来。在“开始”—〉“运行”中输入“regedit”打开注册表编辑器。在“注册表”菜单中选“导出注册表文件”命令，在弹出的对话框中输入文件名如“old”，设定保存路径如“C:\temp”。如果你可以比较确定在此后通过软件的修改是针对某个根键下的内容，就可将“导出范围”设成此根键，以加快以后的对比工作；若不能确定，则设为“全部”，后，按“确定”即可。

2．运行Winboost 98（这里以此软件为例），在“Explorer”选项卡中选中“Activating Explorer from My Computer”，按“Apply”键后，双击桌面上的“我的电脑”图标即可直接打开Windows的“资源管理器”。现在，我们已用Winboost 98完成了对注册表的修改，实现了上述功能。

3．重复步骤1，保存经修改后的注册表文件，当然要起个不同的名字，如“new”。

4．下面，我们就可对这两个文件进行对比了。由“开始”菜单进入Ms-Dos方式，键入命令行“fc c:\temp\old.reg c:\temp\new.reg >compare.txt”。此命令行即实现了对比old.reg和new.reg这两个文件，并将不同的地方输出保存到当前目录下的compare.txt文件中。

5．打开compare.txt文件，在文件的开头我们可以看到下面这段内容：

```
Comparing files OLD.TXT and new.txt
****** OLD.TXT

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\shellex]

****** new.txt

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\shell\Open]

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\shell\Open\Command]
@="explorer.exe /e,/n,::{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}"

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\shellex]

******
```

由此，我们便可知道要实现双击“我的电脑”图标直接打开“资源管理器”这一功能，只需在HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}下新建shell主键，在其下新建Open主键，再在其下新建Command主键，将其默认键值（即上段内容中@的值）改为“explorer.exe /e,/n,::{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}”即可。

写到这里，相信大家一定有了不少启发，能通过自己的摸索，手工修改注册表来实现以前只有用专门软件才能设置的隐藏功能了吧。其实，我们学电脑用电脑就是贵在摸索、重在应用。

网络mp3压缩杂谈

云南 FREEMAN

看了1999年12月下期《大众软件》里的《浅谈Real音乐的制作》，再加上我自己也准备做一个关于音乐的个人站点，有些话想要说出来和大家探讨。

首先，我对张志刚先生的Real格式音乐文件制作方法没有任何异议，但是对于文章中的几句话有些怀疑。比如说：一个WAV文件压缩成600kB左右的Real文件和同一个WAV文件生成的4.14MB的MP3文件“效果几乎没什么不同”，这实在是让人觉得有些不可思议。为此我专门做了一个试验，把齐豫的《欲水》（全长4分40秒）用Gold Wave抓下来，生成一个47.3兆的WAV文件，分别用Real Producer G2 beta和Xing MP3 Encoder 1.0版压缩。由于张志刚先生在文中没有说明MP3压缩的软件和具体方法，我就使用了最常见的MPEG1 L3/128kbps/44kHz，最后产生了648kB的Real文件和4.39MB的MP3文件。用Win98自带的播放器、Real Player G2、Winamp 2.5e、Jet-Audio 4.0等播放器试听后，都觉得Real格式明显不如MP3格式，我这里所说的“明显不如”就是说差距实在很大。比如说歌曲一开头的那段中提琴，在MP3文件中保持了比较好的原貌，而在Real文件里听着却像松香没上足的大提琴，因此我想张先生也许武断了一些。

不过话又说回来，这MP3的下载实在是让人头疼，在中国的信息羊肠小道上拖这么大的家伙回来还是比较痛苦的。其实音乐文件这个东西和电脑硬件一样，也有个性价比的问题，我认为目前性价比最高的音乐文件格式是MP3和VQF。记得1999年6月份的《大众软件》上登过白勺老兄的一篇文章，上面说VQF比MP3差得比较多，我当时也是刚刚知道VQF这种格式，因为偷懒不想自己压缩，就到网上下载了几首歌和专用的播放器，听下来的结果和文章所说的差不多，也就没在意。上个月（1999年11月——编者），在一个朋友家里听到《火柴天堂》，惊为天音，问她是什么格式，答曰VQF。我一看，2.6兆多一点，和我从网上下载的那几首歌差不多，但音质却好得不是一个档次，我当时怎么也想不通。在排除了文件质量、声卡、音箱等问题后，我恍然大悟，原因就是播放器。我用的是YAMAHA的播放器，而她用的是Winamp（加了个插件），真是搞不懂YAMAHA，自己人做的东西还不如外人的……

也许你已经糊涂了——那到底是MP3好还是VQF好呢？我的答案是：都好！（别打别打……）我认为，如果主要是听流行歌曲，那么VQF应该是首选，它对人声的还原是我所知道的音频格式中最好的；如果是纯音乐欣赏，那MP3则是不二的选择。有人说话了：“我们喜欢听流行歌曲，我们讨厌VQF，我们受不了下载MP3的速度……”这……太挑剔了吧？不过没关系，我有办法——还是MP3。现在网上的MP3压缩软件多如牛毛，所能提供的压缩质量也很多，其中有一种是MPEG2 L3/64kbps/22kHz/立体声，强烈建议网上所有提供MP3下载的站点采用这种格式！大家不要瞧不起“66kbps/22kHz”，别忘了前面的MPEG2，实在是太优秀了，优秀到什么地步呢？@#$%^&*!……不太好说，还是举个例子吧。

抓音轨的软件我用的是CDex 1.20 bate 5（在这儿顺便说一句，抓音轨的软件很多，质量区别也很大，很多软件抓下来的音乐文件会有一些类似超级解霸纠错时的声音，CDex比较慢——大概只有WinDAC的五分之一，但质量没问题），歌曲我选择了《梦回唐朝》，这不只是因为它的动态比较大，而且这首歌很长，有7分06秒，歌曲越长越能体现出这种算法的好处，我会在后面提到这一点。从CD上把它抓下来生成一个76兆多的WAV文件，然后用Xing MP3 Encoder 1.0压缩（为什么用它？第一它快，第二它支持这种算法。如果你不嫌慢可以用白勺介绍的.MP3 Producer Pro，音质绝对比这个好，但它好像不支持这种算法），选择编辑菜单下的“参数选择”，单击“设置配置文件”，在Xing MP3 Profile菜单下选择64k（不带mono），确定后回到主界面。开始吧，40秒之后压缩完毕，听一听，不错，和MPEG L3/128kbps/44kHz的MP3文件几乎没有区别（真的几乎没有区别）。回到工作目录，看看文件属性——3400643字节！想不通吧？再用一首比较短的歌试试，就用那首《欲水》，压缩后是2361643字节，也很不错，但压缩比没有《梦回唐朝》高，这说明这种算法对于比较长的歌是有着很大优势的。由于该算法本来就是为互联网设计的，所以应该可以实时收听（我还没试过）。

好了，就写到这儿吧，各位想骂我也好想夸我也好，都不急，等我的个人主页做好了，我一定想尽一切办法告诉大家，咱们网上见！



问题解答

读者wjzt问：

小弟买了一台电脑，开机后出现了一个画面，有蓝天、白云和微软的图标（也就是Win98的启动画面）然后才进入Win98。问题就在这里，在蓝天白云的衬托下，右上角有几个字，假设为“联想集团”这几个字，我因操作不当，重新安装了Win98，可是进入98启动画面后，右上角没有了这几个字。我请教过别人，说这几个字可以自己编辑上去，但因那个人也不会，所以小弟请教各位。

答：在Win95/97中启动画面一个位于系统文件IO.SYS内部，当C盘根目录下存在LOGO.SYS文件时，则会出现另一个画面。该文件实际是一个320×400 256色Bmp格式的图像文件，修改起来很简单。但win98已不再使用logo.sys文件，Win98默认的启动画面位于系统文件内部，不使用专门的工具软件修改起来很麻烦。对于关机的图案则都在C：\Windows内的两个文件中。Logo. sys就是“请稍侯！正在退出Windows98”的图案，而Logos. sys就是“你可以安全地关闭计算机了”的图案。这两个文件你可以修改。

四川 龚胜

河北小强问：

我的电脑是联想天琴919，因前几日WIN95系统崩溃，用联想随机自带的快速记忆盘恢复。复原之后发现添加/删除里有一软件（我没有注意名字），我急需硬盘空间，所以反安装了它，还删除了一些WIN95自带的跟网络有关的组件，随即在玩一些游戏和看VCD时，显示“Beta Direct Draw已过期”，有的游戏干脆就进不去，请问为何？

答：估计是你安装的Microsoft DirectX程序包为BETA测试版或缺少文件，所以在看VCD和玩一些游戏的时候就会出现这样的问题。解决办法是安装最新的DirectX 7.0中文版（或较为稳定的DirectX 6.1）。

湖南 苏旅

飞洋浪子问：

小弟的电脑开机自检时出现了如下错误：waring: spd not found at dimm(s)1 请问如何解除。因为我是初学者，所以请各位好朋友帮忙，在此谢过。另外我买了一条32M PC100内存，在超频时却被电脑告知无法从SPD中读取信息，朋友说我受了骗，我想问：如何区别PC66与PC100，是与SPD有关吗？

答:所谓“SPD”是指内存条印刷板上带的一个小EPRAM,记录了一些内存性能参数等信息，启动时主板会去读其中相应的信息，自动设置内存的CAS等参数。内存带不带SPD，与其性能并无直接关系，但PC100内存一般都应该带有SPD。此外PC100 SDRAM的规范还包括：

1.内存条上各部分线长最大值与最小值；
2.线宽与间距的精确规格；
3.6层PCB，具备完整的电源层与地线层；
4.每一电路层之间距离的详细规格；
5.符合精确发送、载入、终止等请求的时间；
6.详细的SDRAM组成规格；
7.详细的EPROM编程规格；
8.特殊的标记要求；
9.电磁的干扰标记要求；
10.可选镀金印刷电路板。

四川 龚胜

武汉刘辉问：

1、为何进入“控制面板”后，系统总说Explorer出现错误并强制关闭？

答：这是你Windows系统文件出现了一些问题（如错误的文件版本和无效的文件），建议先扫描磁盘，看有无错误，再用Win98自带的系统检测软件检测系统文件。

2、如何调节光驱倍速？

答：目前许多光驱尚未有手动调节光驱速度这种功能。软件调节可修改Win98注册表（麻烦），或使用一些系统设置软件，如Winboost2000、侠客2000等Win98秘密设置软件。

3、WINDOWS98休眠后无法复原需要重启，是什么原因？且反复几次后系统将此功能删去，如何恢复？

答：某些主板和显示卡的兼容性不好，所以会出现这种问题。在控制面板的电源设置中有相关设置。

湖南 苏旅



读者潘俊毅问：

小弟买了第十一期的大众软件CD，其中的智能五笔非常好用，但几天前小弟电脑因程序错乱而将系统格式化重装，重装智能五笔，启动它后，窗口打开了，也已经显示输入法状态，但按了SRG三个字母之后，竟直接打在了写字板上，请问为何？

答：应该属于程序之间的冲突，不知你是偶尔几次字母会显示在写字板上，还是总是这样，笔者也出现过这种情况，不过重启后就没有问题了，且出现的几率极小，如果你经常是这样，建议再重装智能五笔。

北京 totti

南京小羽问：

请问有没有支持四声道的MP3、CD播放器。

答：支持四声道好象和软件播放器没有什么太多的联系吧？本人用的是SB Live!卡，在声卡设置面板上有那种四声道设置，但附带的MP3、CD播放器均没有这种选项。支持四声道首先需要硬件声卡的支持。

湖南 苏旅

北京卢佳问：

1、显卡中的RAMDAC表示什么？

答：RAMDAC是随机存取存储器数模转换器的缩写，其作用是将PC机内的数字信号代码转换成显示器所用的模拟电信号。RAMDAC是影响显示卡性能的重要器件之一，其速度高低代表了生成和显示像素速度的快慢，与显卡的刷新率和最大分辨率密切相关，此外RAMDAC寄存器的位数也限制着显示卡所能达到的颜色数目。由于显示器只能接收模拟信号,而PC只能处理数字信号,所以显示卡的RAMDAC芯片负责将PC能够处理的数字信号转换成用于显示的模拟信号,其转换速度越快,得到的屏幕刷新率就越高。专业级的3D图形加速卡几乎全部使用250MHz以上的RAMDAC芯片。

2、用磁盘清理程序删了E盘中的回收站怎样恢复？

答：如果你没有安装过删除保护程序的话，用常规的方法就无法恢复了。不过你可以试试一些专门的数据修复工具软件看能否尽量挽救你的数据。目前比较好的灾难恢复工具有：Recovery 、Lost & Found 等（在我的主页上可下载http://gsf.srsnet.com）。

3、显卡的分辨率与显示器上的分辨率有什么关系？

答：显卡所能支持的最大分辨率主要是由显示芯片、显存大小等决定；显示器支持的最大分辨率主要由其屏幕尺寸大小及带宽高低决定，显卡分辨率与显示器分辨率是相互制约的，最终能达到怎样的分辨率，将由二者中的最低指标决定。所以大屏幕高档显示器应与大显存的高档显卡配合，才能充分发挥其性能优势，当然反过来也一样。

四川 龚胜

浙江郑刚问：

本人的计算机主板是Acer Tx-II，原内存168线16M，后加了72线32M（4根8M），重新启动计算机后应该是48M，可是变成了49M，多了1M，出现提示Memory test fail，在信息框内：EDO DROM AT ROW 2.3.4.6。该怎么办？如果要设置CMOS，又该如何设置？进入WIN95后，运行程序时，计算机直接重新启动或出现提示，程序非法操作，重新安装WIN95后，还是这样，又该怎么办？（无病毒）

答：168线内存多采用3.3V的电压设置，而老式的72线内存则多为5V的电压设置，两者在电压等方面均不相同，虽然某些主板同时提供了两种线宽的内存插槽，但如果任意混合使用的话则很容易出兼容问题，轻者导致机器故障，重者则烧毁主板。这一点许多主板厂商在其说明书上都有叙述，因此建议不要将168线内存和72线内存混合使用。

湖南 苏旅

青岛Terry问：

我的电脑是方正公司的卓越1000。近期我又买了一块小精灵TNT显卡，插到机器上后，电脑检测到了，但安上驱动程序后，系统显示有冲突，桌面属性设置中不识别显卡，硬盘格式化重装后还是不行，请问该如何解决？

答：AGP显卡在某些使用非Intel芯片的主板上安装很麻烦。一般来说需安装主板和显示卡的最新驱动程序及补丁等。

四川 龚胜

福州陈伟华问：

1、PC100内存条与其它内存条能混插吗？

答：严格说不可以，主板上的内存条最好是同厂商同批号。不过现实中有些人常混插，当然运行时会以速度最低的内存条为准，且较易出错。

2、为什么每次启动，都安全进入WINDOWS，却显示“The Driver 15_16 w95.vxd is out of date”，须连敲回车键3下，重装仍旧，请问如何处理？（声卡为TopStar AD1816）

答：w95.vxd是Windows的虚拟设备文件，该英文提示是说w95.vxd这个文件已经过期，可能被老版本的同名文件覆盖了，或者是你机器上的windows系统中有测试版的程序，建议用新的正式版程序重新安装，或者找到最新的w95.vxd程序，将该文件重新覆盖。

湖南 苏旅



读者乔凯问：

我在玩《超级医生3》时，过了一个情节，当画面上出现“你有很多病人需要你治疗，如果你想升级就快给他们治病吧”然后就不知道要怎样玩下去了。请教为何？

答：进入主角的诊室，对着椅子按空隔键，也就是给他们治病。

北京 totti

读者磊磊问：

1、《辐射2》中在山岭军事基地如何才能取得组装机器人的脑？

答：1.在第四层的生化电脑里操作选“取出器官”即可取出脑，但根据玩家角色的“科学”技能和基本属性“智力”的高低而有四种可能，从不好到最好分别是：不正常的脑、黑猩猩的脑、普通人脑和生化脑。如果无法取出，可尝试把游戏难度调到最低“容易”级后再尝试，或升级后集中增加“科学”技能这项参数也可以。

2、如何才能得到游戏中最强的装甲？

答：2.游戏中最强的装甲仅有一套，名为“高科技动力装甲第二代”，只有在游戏通关前在海上的英克雷基地里，在九宫格迷宫的一侧可以搜到这件装甲，商店里是没有卖的。这件装甲的防护性能是最棒的，附带说一句，打完英克雷基地游戏即通关，但是可以继续玩。

北京 龚磊

1999年12月下“疑难求解”读者阿明问：

《魔法门VII》中遭遇致命麻烦：我加入光明一方，接到3个必须完成的任务，其他两个完成了，只有“去黑暗神庙找圣坛碎片”的任务完不成。我已经把里面的人杀完了，可是就是找不到“圣坛碎片”。万望各位能为我指点迷津!

答：在迪雅(Deyja)东北方进入地穴(PIT)，穿过地穴大厅，到达亡灵族老巢，消灭所有敌人，进入黑暗神庙后，走到正前方的神坛处，触动神坛机关，使神坛移动露出宝箱，即可取出碎片。再到天国光明神庙，走到最里面的螺旋楼梯，激活3处开关，走下楼梯碰一下厅中的五角形，打开一个密室，开启里面的宝箱，可得到光明神庙的碎片，回到大臣处交差。

广东 梁成辉

1999年12月下“疑难求解”读者陶钧问：

本人在玩《破碎虚空》时，在杭州城内秘道二里，高典静身上装配上了三弦琴而不进行动作，却让我再去买三弦琴，请问是什么原因？

答：道具三弦琴不是武器，因此也就不能给高典静装备。正确的使用方法是将三弦琴放在物品栏内（任一位置），然后走到迷宫底层，站在上面刻有乐谱的墙前，高典静会自动拿出三弦琴弹奏一曲，打开出口。

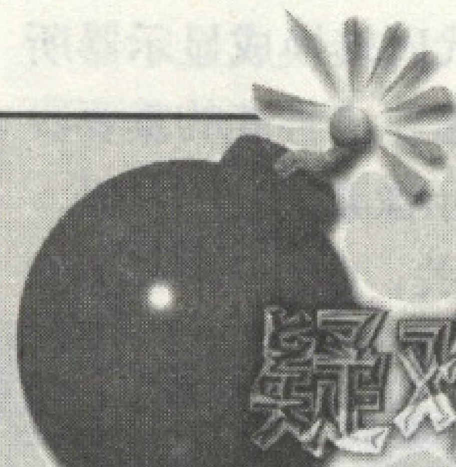
读者 巫剑

读者吴凌超问：

我从网上下载了Bleem1.5，安装之后，我双击它的图标。可是为什么总出现“Please insert your bleem! Key CD and try again。”是什么意思？还有，这Key CD是单独的一张盘吗？请详细说明!谢谢!

答：该英文的意思是“请插入你的Bleem钥匙盘再试一次”。Bleem模拟器是由Bleem公司推出的一个Sony PS游戏机的模拟器软件，由于该程序是版权软件，因此需要购买，同时为了防止解密行为，该公司的Bleem模拟器采用Key CD模式，使用加密的光盘做为载体，在使用时需要插入加密钥匙盘以验证，该Bleem Key CD为一张光盘，其特殊加密方式使得其不能用传统刻录的办法进行复制。

湖南 苏旅



疑难求解

读者marco问：

我的电脑有一个问题，就是在关机的时候会出现“Msgsrv32非法操作”。请问这是为什么，怎么解决。

四川张艺怀问：

在《KOF99》中，怎样在选定人物组队时的屏幕中间，将太阳和月亮变为草雉京和八神庵?

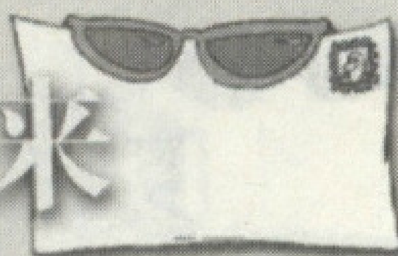
广东方歌呤问：

《隐藏与危险》任务一中的第二关炼油厂，我干掉了所有敌人，也炸了指定油库，并找到被俘人员，不过他却不肯跟我走，请问为何？另：如何控制队员上下楼顶那种竖梯?

读者八神庵问：

1.《破碎虚空》中溜之大吉、秋风如刀、九三重刚是如何练成的?

2.杭州城找到柔柔后交换到地图，可开启第一个隐藏关，请问第一个隐藏关在哪？如何使用地图?



编者按：新的一年终于来到了，看来"2000年"前的许多旧账也该到一并解决的时候了。其中关于《心跳回忆纪念画册》的问题，已经让它的主要负责人"鲲"到了"心惊肉跳"的地步。声讨的信件持续不断地寄到了主编那里。下面几封极具代表性，请看：

山东戚明辉：《大众软件》太伤我们的心了。它曾经推出了一个游戏《心跳回忆》，使无数读者痴情于它。于是，我们这些心跳迷们便一直期待着新作的推出（关于攻略集并附送心跳对战方块的消息，6月前就已在贵刊中登出），我们二十几个同学一直盼啊盼，盼到花儿也谢了，人数也减少了，到现在（12月5日）明确目标要购买的人数已经由二十几个变成了零，零！！！许多人都放弃购买《大众软件》了，只有我在苦苦挣扎，用从口中挤出的来之不易的饭钱，继续购买《大众软件》，因为我爱《大众软件》。终于，我从杂志上看到12月CD将有心跳作品，简直太高兴了，到处跟昔日的《大众》迷们说："快，快订12月CD，不订就没了。"于是，许多早已不买CD的同学拿着口粮钱去订了，《大众软件》四个字又重新提到了同学们的嘴边，我看着这一切，心中真是高兴啊。但是没有想到，真的没有想到……12月CD竟然……，我已气愤得说不出话来，我没脸去见去订CD的同学，不愿看到《大众》又背上一个不守信的罪名。

读者刘彦卿：我是《大众软件》的读者，今年5月下旬得知《心跳回忆》攻略将于6月上市，于是6月9日汇款45元整至你社，想你们收到后马上邮出此书，半月后回信得知邮资欠8元，便于7月上旬汇8元整去你社，原以为8元到后书便邮回。那知道此后你社竟然再也没回一点消息。在十分急迫的情况下我数次写信，等待你们的回音，可是你们依然照旧。此信你们收到后，请你们不是把书邮来，便是向我透一些消息，以此来平静一下我那急如火的心。

上海考拉：现在有一个问题，《大众软件》是否有决心、有毅力成为继暴雪之后，大陆的跳票大王？我是贵刊的忠实读者，同时也是一个"心跳迷"。在今年5月，得知贵刊要出《心跳回忆完全攻略》，心中大喜，但一拖就是几个月。原定于6月上市，却因贵刊改变计划，拖到10月。在10月上《编辑部报告》中得知当月上市，自然翘首期待，却不知所终。而今天已经是12月了。我询问上海晶合，回答仍是"没到"。做杂志要取信于读者，像贵刊这样一而再，再而三地拖下去，无异于自绝于读者。我不想以罢买威胁贵刊，但希望贵刊吸收错误的教训，为了读者，应再接再厉。

读者 WuDi：你们说谎、蒙人可真是有不低的水平。我开门见山地说吧，《心跳回忆完全攻略》先是改成了纪念画册拖了一些时间，这是可以原谅的，但现在还不到，这是什么原因？自4月放出风来我就开等了，7月说"即将"发售，兴奋得我睡不着觉（大概没有那么过分），可整月都没到。到9月又说10月来，又是石沉大海，11月时又说12月到。呵呵呵……（这人好象有病），我拿到12月上杂志已12月2日了，可仍没到，这是什么意思，大作跳票频频，你们也来这套，太不给玩家面子了。我现在作严正声明：如果继续拖下去，哈哈……你们杂志社快塌了。

"玩家"李巍：我是贵刊的一位忠实读者，也是一名"心跳"迷。自从贵社代理《心跳回忆——永远属于你》这一游戏以来，受到了广大玩家（包括本人）的热烈欢迎。但有一件事，我（相信还有许多"心跳迷们"）却强忍了很久，那就是——你们代理的其它《心跳回忆》系列产品（如纪念画册、设定集等）确切的上市日期到底是什么时候？要知道，贵社发行的或即将发行的《心跳回忆》产品，我总是率先预订。且不说《心跳回忆-永远属于你》这一游戏由今年1月份推迟到3月中旬才上市，而现在的《纪念画册》更是由今年5月份推迟到了现在都未上市。《心跳设定集》也不知何年何月才能拥有，至于先前承诺的12月份配套光盘上附送《心跳回忆——表白你的心》这一游戏也成了泡影。试问各位尊敬的编辑们，你们这样做，是否有欺骗广大玩家的感情之嫌？

后记：现在都说人民有"知情权"，可是有关《心跳回忆纪念画册》脱期的确切原因，连我这个小编都不清楚，下面我就把"鲲"押到台前，让他向大家彻底坦白交代。

鲲："都是他们惹的祸，呜呜呜……""首先是从最初设想的攻略本变成了纪念画册，翻译量几乎翻倍；其次是日本方面在提供资料时又一直拖拉；还有就是制作公司的进度又很慢，我自己一个人，忙里忙外，我不是故意的，呜呜呜……"（到现在你还敢找客观"打倒！打倒！"）

《心跳回忆纪念画册》终于面市了，我们在这里向所有因为此次事件而"心跳"的读者致以最诚挚的歉意！杂志社除了召开批判大会，严惩肇事者外，还责成全体人员就此事吸取教训，并保证今后决不允许再发生如此"心跳"的跳票。希望一直支持、爱护我们的广大读者朋友们继续监督！

XINTIAODETIAOPIAO
"心跳"的跳票





本期讨论题目：

“微软走到尽头了吗？”

微软会不会被强制分割？微软对操作系统的垄断难道有百害而无一利？没有了微软的垄断，会不会出现为了用不同的软件而安装不同的系统，而购买几份操作系统的价格远远高于现今购买一份Windows。微软走到尽头了吗？

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者海鹰：大家都知道，在经济上存在着由自由竞争走向联合垄断的这样一种趋势，软件业也是一样。微软作为操作系统的垄断者，提出了不少的标准。这些标准，不管从哪一方面讲，都为软件编制、运行提供了一定的规则。微软在操作系统上的垄断，不正促进了近几年来游戏在声光方面的巨大进步吗？而据传闻的X-BOX更是将PC-GAME和TV-GAME在某种程度上联系起来，提供了一种通用操作系统的雏形。说到WINDOWS，随着版本的不断升级，在功能上也有不少的进步。总之，在操作系统上微软仍然有其稳固的一面。另外，作为美国经济的领头羊之一，美国政府不会轻易就将微软抹杀，它还要依靠微软在别的国家打击、排挤当地的软件产业。至于其它的操作系统，至少在娱乐方面的功能还无法与WINDOWS相比，比如FOR LINUX的游戏就很少。其它的操作系统多半与网络有关，而网络时代的真正到来还需要很长的一段时间（前一段时间的中国网络生存试验的结果正表现出这一点），单机与网络并存的时代还将持续一段日子。所以，美国政府至多与微软讲和，微软不会立刻解体。

读者无名：微软远没有走到尽头。它的系统制作在现在看来是无可比拟的。以经验与能力来说，windows在很长一段时间内不会衰退。而现在的问题就是垄断，它的这种不十分正当的经营手段必然会招致多方面的阻挠。这要由其他经营者来考虑。但对于消费者，这种垄断会带来相当的好处。一个全面、稳定、可靠的操作系统谁人不想呢？当然，如果微软如此一意孤行，将来可能会被强制分割。但后果就将好像君王一死，天下便会战乱纷纭，受苦受难的还是我们这些老百姓。——华容道中的曹操，杀不得！

读者 Joy：微软对操作系统的垄断有害也有利，客观地讲正因为微软有垄断，它才有雄厚的资金去开发像Windows95/98/NT乃至Windows2000，试想一下，如果是一个资金不足，技术贫乏的小企业，它能够推出这么好的软件吗？微软的垄断也造成了许多弊端，它的雄厚的资金，庞大的机构促使它可以轻易地击垮竞争对手，这阻碍了新产品、新技术的涌现；微软的垄断使得它对自己的软件价格可以随意调控，出于需要，人们又只能买它的——因为微软在操作系统上的垄断。可以说在一开始，垄断是可以促进计算机产业的发展，但越到后期，垄断的特征和垄断企业集团疯狂追求利润的本质，使它具有相应的弊端。如果没有了微软的垄断，有可能会出现为了使用不同的软件而装载不同的操作平台，但我认为，这不利于该产业的发展。更有可能的是为了寻求发展，为了长远利益，许多开发商共同制定一个国际的通用标准，这样就可以在任何一个平台上使用不同的加入了该协议的软件。这也是我们所愿意看到的。

山西周锺：微软的最关键的问题就在于其利用了操作系统的垄断来进行竞争，而不是其它。这就使我们看到微软每每以不成熟的产品面市，然后不断升级，而每次升级中附加的新技术又极为有限。这并不是因为它没有更多的新技术而是它为了赚更多的钱。没有竞争就不会有更多更新的技术的到来（想想如果没有网景，IE5会像今天这么好用？）。利用操作系统的垄断来进行竞争，其实是扼杀了竞争，就像庄稼离不开土地，人离不开空气。微软必须解体，至少要让浏览器分离出来。

“大众论坛”栏目自设立以来，得到了大家的热烈支持。同时在与之配合的大众软件网站“晶合后院”中开辟的“大众论坛—有话好说”特区也有很多精彩发言。希望大家继续发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。

下月讨论题目：“我看《大众软件》改版”——在新千年到来得时候，《大众软件》从封面、版式到页码、栏目都作了较大调整，这种变化不知您是否喜欢？我们期待着您的宝贵意见。（关于本题目的讨论发言将在2000年第4、5期杂志上刊登）



第五届大众软件奖系列活动之四

自己的游戏自己做

POPSOFT《自由与荣耀》新型武 器与任务简报玩家设计大赛

本次活动的基本要求和技术指标由北京金洪恩电脑有限公司旗下“祖龙游戏制作组”提供。

新型武器设计比赛

一、活动要求：

1.设计文件要求3DMax文件格式，有无贴图均可，而数目不宜过多，造型无须很复杂。（应用模型应保证在200Face以下，精细模型Face数量不限）。手绘图不得使用铅笔，必须有各单位的前、后、侧和顶共四张图。

2.在设计作品中要注明单位的技术名称和使用名称，比如“熊式自行火炮”中“熊”为使用名称，“自行火炮”为技术名称。必须注明单位属哪一种族。要尽可能详细写出该单位的用途，攻防优缺点。使用3DMax文件的，可在磁盘内附加说明文本；手绘设计可将说明文字工整地写于图纸上即可，图纸字迹大量涂抹或版面脏污者即被取消该作品参赛资格。

3.不得设计海军武器，目前游戏引擎不允许，否则作品将不予参赛。

4.作品要注明设计者姓名和联系方式，获奖作品单位将在游戏中冠以设计者姓氏以作纪念。

二、活动时间： 2000年1月15日至2000年2月29日，以邮戳为准。

三、所设奖项：（以下奖品由北京金洪恩电脑有限公司独家提供）

一等奖1名
奖品：TNT2（32M）显卡1块、《随心所欲说英语Ⅱ》1套
二等奖2名
奖品：游戏摇杆1个、《万事无忧Ⅱ》1套
三等奖3名
奖品：《电脑世纪行》1套
优胜奖50名
奖品：《万事无忧Ⅱ》1套

四、作品请寄： 北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收。请在信封正面左下方注明“大众软件奖系列活动之四”，邮政编码：100051。E-mail: games@popsoft.com.cn

任务简报设计比赛

一、活动要求：

1.任务内容基本从游戏原小说内容出发，允许从小说主干创作枝节，但不能离题太远，以免造成游戏的地图和单位的设计困难。对任务有关地图要求：不得设计太空战场和海战战场，目前的游戏引擎不允许。没有购买过此游戏的参赛选手可访问金洪恩战网（http://game.goldhuman.com）或大众软件网（http://www.popsoft.com.cn）获得资料。

2.文章要求将任务阐述清楚，简报文字不宜过短，要求在200字以上。

注：敬请参加此次大奖赛的参赛人员务必使作品符合上述之要求，否则作品将不能参赛。

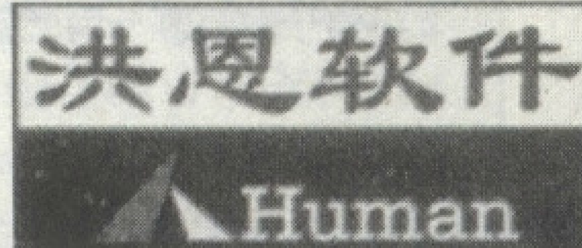
二、活动时间： 2000年1月15日至2000年2月29日，以邮戳为准

三、所设奖项：（以下奖品由北京金洪恩电脑有限公司独家提供）

一等奖1名
奖品：TNT2（32M）显卡1块、《随心所欲说英语Ⅱ》1套
二等奖2名
奖品：游戏摇杆1个、《万事无忧Ⅱ》1套
三等奖3名
奖品：《电脑世纪行》1套
优胜奖50名
奖品：《万事无忧Ⅱ》1套

四、作品请寄： 北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收。请在信封正面左下方注明“大众软件奖系列活动之四”，邮政编码：100051。E-mail: games@popsoft.com.cn

凡参加此次活动者均可获得北京金洪恩公司提供的精美礼品一份。





在线:33 流量:16840

大众软件晶合后院

www.popsoft.com.cn



两千年的惊喜任你挑！大众软件 热力 征订 WWW.POPSOFT.COM.CN

新闻直击 | 游戏家园 | 软件长廊 | 硬件周边 | 晶合后院 | 新手学堂 | 线上媒体 | 开阔地带 | 精品橱窗 | TOP TEN

进站画面
离开社区

→晶合聊天室
→分类讨论区
→所有讨论区
→晶 华 区
→个人收藏夹
→交友聊天区
→个人工具箱
建立个人档案
修改个人资料
修改昵称信箱
Emote 动 作
建立个人聊吧
更改用户密码
设置签名档案
设置好友名单
→信件处理区
→系统资讯区
→信件处理区
→系统资讯区
→离开社区

社区管理委员会
【大内总管】

个人小档案 | 工具栏

ken:中午也不休息一下，下午上班不要打瞌睡啊！
您上次是在12/27/99 1:15:52 PM 从210.78.143.130 登录，您一共进站158次。
您有0封新邮件，您目前的 经验值：156 能力值：114 智慧值：4 总积分： 274 。

后院新闻

- DC:服务器终于修复了！在这里向大家说声:对不起，真的对不起。
- 如果不即刻到个人工具箱建立个人小档案，就无法真正融入社区中，没法TopTen投票，并永远停留在初级史莱姆，一不留神获了奖，也只有总管我代领了:-)
- 大众软件网新版完成喽！
- 大家可以直接到晶华区看精华贴子。

后院通知

- 因为最近我们网站的合作单位263正在进行线路改造增加带宽，因此给大家的访问带来了一定的影响。请各位同志稍微忍耐一下，等到改造完成相信速度会比以前提高一个档次。
- 大众论坛是本刊读者园地，参与的读者有机会与小编直接交锋，还有机会获奖哦，奖品虽不怎么丰富，心意却是实实在在。
- 大家觉得还需要建立什么版面，请告诉大内总管。
- 现在各斑竹虚位以待，欢迎有识有时之士自投罗网。

晶合推荐

- 青春幻想：青春偶像系列第一位登场人物在大家的参与下已顺利完成设定，请发表你的意见或者你的作品。
- 狙击Walker：大家都来声援Walker，将与老编的战争进行到底。
- 有话好说：本特区专为配合杂志“大众论坛”讨论区所设，当前讨论话题为“低价位软件，到底是铲除了盗版，还是打击了正版？”
- 人间五十年：谈古论今，尽在人间五十年。说英雄，谁是英雄？！本版开始“谁是日本战国第一英雄？”的讨论！
- 星速抢答：疑难杂症，有问有答，小编做不到的，请您来答。
- 风云三国：连载斑竹原创《三国游侠传》，大家抢读哦！
- 网络创世：近期网络创世风头正劲，小编们也一个个深陷其中，究竟她有多大魅力？！
- 云淡风轻：网络文学一直是一道网上风景线，让我们的大作者WXG和大家侃侃吧！
- 中国共享软件：您心目中最好的国产共享软件是什么？请来这里聊聊！

后院嘉奖

心心
Gameboy
最终幻想
肥猫

以上同志为活跃社区气氛作出了卓越的贡献，而且他们疯狂灌水（当然啦，灌的水还是不错的！）的大无谓精神值得大家学习。特此表彰

还有很多志士我们会陆续表彰的。Ken就没份啦（Ken:为什么？呜...）

社区守则
版主申请表



后院有约

1.小瘦子的故事--大软鬼话篇

http://www.popsoft.com.cn/clubjh/drghp.htm

“真倒霉，输了5块钱，明天早上又没饭吃了！”老编嘟囔道。

“上网聊天去！”老编很快登陆到了网络。

“怎么搞的，怎么就一个人。”老编进入聊天室才发现只有一个叫ghost人。

老编对ghost说：“这么晚了，不睡么？”

ghost回答："晚了，才有事情做."

老编说：“你很奇怪啊！”

ghost说：“是么？我不觉得，对了，我找到一张很好的图片，你要不要看？”

老编说：“好啊！”

……

2.小瘦子的故事--网恋篇

http://www.popsoft.com.cn/clubjh/xszdgs_wlp.htm

认识她，还是通过另一个人，以前从没和她聊过，那时我也是刚来到这里，一切都是那么得陌生。

很巧，我刚刚知道有她这么一个人，当天晚上进聊天室我就见到了她，和她聊了几句，很好的印象，于是我们约定当晚打电话，由于第一次被别人接到电话，我等她再次打来，可怜的我从凌晨1点一直等到凌晨4点，死死盯着电话“怎么还不响?”，我脑子里这么想.电话没响，第二天白天我打呼噜的声音挺响的.过后自己想想，为什么要等她的电话?好奇怪.

第二次见她我就责备她，为什么上次只打了一次?她说她还以为第一次接电话得那个凶巴巴得人是我，所以没打第二次，过了一会儿，我对她说:"作我女朋友吧!（网上的）"（我很厉害吧...)她说:“可惜啊！我已经有主了(网上的)。”

终于一天，我在聊天室等了她6个小时，她终于和她那个网上老公断了，我知道，我将会是她下任老公，说实话，我很想真的成她老公.但是她总是告诉我"我不相信网恋的..."

……

3.国产游戏业五年来之怪现状

http://www.popsoft.com.cn/clubjh/gcgame.htm

算一算国产游戏业发展到现在少说也有5，6年了吧，在这期间经历了不少风风雨雨，不过从没听见有人叫好过，为什么？我曾经这样问过不少的铁杆玩家，他们的回答都是一样：还不行！大家一定都还记得几年前的血狮事件吧，一时间尚洋被骂得狗血临头，

国产游戏也一度成为垃圾的代名词……

4.7天爱情故事

他叫JHS她叫HBK

他和她很有缘，能在这个诺大的网络中相遇，两个人都没想到,他们的认识还要过渡到另外两个人

他和他们也是在网络上认识，他们谈得很投机，最后他们决定去看他。他们一个叫ZRCX，另一个叫XMZ。

火车上，

ZRCX说道："你说JHS是个什么样的人呢？"

XMZ答道："先不管他是什么人，我可是3个小时没吃东西了！饿死我了！"

ZRCX笑道："我这儿还有快儿发霉的两年前的面包，吃不吃？"

XMZ没等他说完，一把将面包抢过来，三两下连面包袋都不剩了。

之后，ZRCX一人在座位上呆着，直到到达目的地前，XMZ还在厕所呆着……

5.UO精彩物品

http://www.popsoft.com.cn/clubjh/uozjcwp.htm

这里提供了一些UO里的特殊物品在单机上可以自己加进去的

曾经有人问我说别人的服务器上这些东西都有的

我也想过要加……但是谁希望服务器上乱糟糟的在城市里满街跑的都是龙呀？

大家给点意见……

社区精彩版块

HTTP://CLUB.POPSOFT.COM.CN

1.狙击walker

大家都来声援Walker，将与老编的战争进行到底。

2.云淡风轻

《网人》的作者WXG和您聊聊网人网闻

3.网络创世

近期网络创世风头正劲，小编们也一个个深陷其中，究竟他有多大魅力？！

心情随笔--难忘平安夜

http://www.popsoft.com.cn/html/xqsb/xqsb1225.htm

背景：本站改版推出12天，在获得众多热心站友首肯的同时也暴露出了明显的瓶颈，特别是响应速度难如人意，这固然有我们无能为力的因素如ISP网络带宽，但也可能表明我们的双PⅡ400服务器力有不支了。

12月22日14：35

5级史莱姆DC受命赶到首都在线263……

游戏家园

1.铁路大亨Ⅱ赏析

http://game.popsoft.com.cn/html/game/gamenew/rt2-991217.htm

当一名铁路大亨真是不容易啊，这是我在《铁路大亨Ⅱ》里苦心经营了两个月之后的最大感受。不仅要精心策划铁路建设和营运，还要留够资金预防经济萧条突然到来，更要控制住自己的股票以提防竞争对手利用股票对你进行金融打击。短短两个月时间，我从游戏中深刻体会到什么叫"金融场如战场"，这是我在现实生活中很难体会到的。游戏玩的时间长了，自然就会有一些感触，有一些奇奇怪怪的想法，下面是我在游戏中遇到的"真人真事"，相信大家在玩《铁路大亨Ⅱ》时多少都会遇到一些……

2.一个遥远的故事——银色幻想

http://game.popsoft.com.cn/html/game/gamenew/yshx-991217.htm

欧洲中世纪，历史上是一个漫漫黑夜的时代。故事发生在一个叫做"红柳桉"的世界。在这个小小的世界里，黑暗的力量统治着一切。也许，你可以把这个红柳桉的世界可以想象成一个"车轮"，庇护所为轴，其余的小岛以辐射状分散在四周，其中一些由巨型桥梁连接在一起。实际上，在很多居民心中，红柳桉又被看成"生命之轮"。在这片广阔的领土上，黑暗借助一个叫白银的邪恶巫师统治着整个王国。从他修建在麦塔仑血岛上方的宫殿里，他以无与伦比的冷酷和腐败控制着8个小岛。对力量的欲望，不但让他把这个世界看作一个玩具，更促使他与恶魔签下恐怖的协约……

新手学堂

1.高效上网之10大好习惯

http://learn.popsoft.com.cn/net/10dhxg.htm

习惯1：使用正确的搜索工具

……在搜索时要讲究一些语法技巧。使用专业术语、逻辑符号和关键词的组合，可以获得更为精确的结果。大多数搜索站点都提供语法说明，在正式搜索前，仔细研读这些说明，可以收到事半功倍的效果……

习惯2：使用两个主流浏览器

……

使用两个浏览器，需要解决它们之间的冲突问题，因为每一个浏览器都试图成为默认浏览器。结果，每次启动任何一个浏览器时，都出现令人讨厌的询问对话框。解决这一问题的办法是，将一个设为主浏览器，另一个设为副浏览器。设置的方法如下……

习惯3：降低数据流量请求

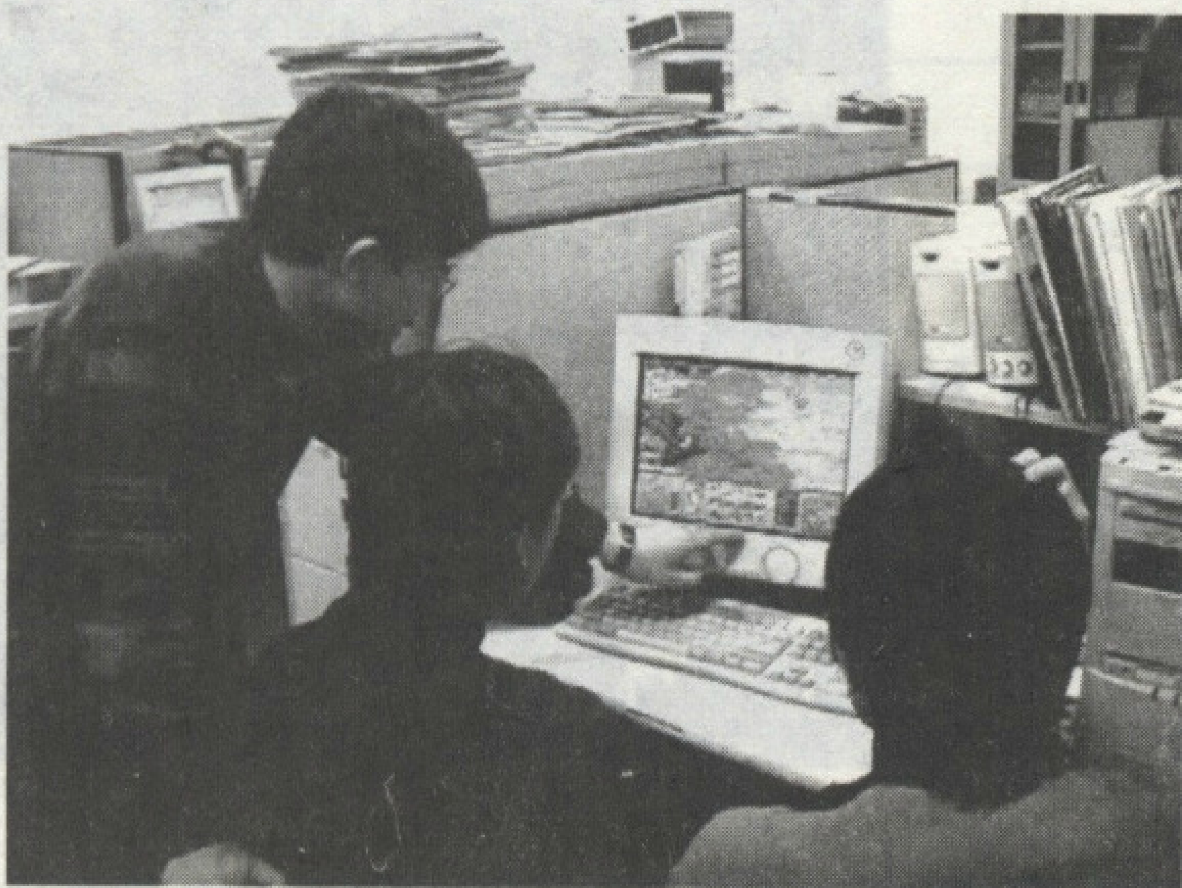
在网络连接速度固定的情况下，通过缩小下传数据流量的请求，能动态地提高冲浪速度。以下是常用的手段……

【新闻直击】NEWS.POPSOFT.COM.CN
【游戏家园】GAME.POPSOFT.COM.CN
【软件长廊】SOFT.POPSOFT.COM.CN
【硬件周边】HARD.POPSOFT.COM.CN
【新手学堂】LEARN.POPSOFT.COM.CN
【晶合后院】CLUB.POPSOFT.COM.CN
【线上媒体】MAG.POPSOFT.COM.CN
【开阔地带】HOTLINK.POPSOFT.COM.CN
【精品橱窗】BOOK.POPSOFT.COM.CN
【TOP TEN】TOPTEN.POPSOFT.COM.CN
网管：webmaster@popsoft.com.cn
大内总管：clubmaster@popsoft.com.cn

瞄准"目标"披露真相

北京市学院路38号。某个不为人知的角落。

这里有一群人正在工作着。他们拥有精深的专业技术和模糊的个人背景，他们的平均年龄不超过25岁。他们每天工作12个小时。他们可以整整一个上午盯着电脑屏幕，一动不动，那姿势，象是在坐禅，那神情，象是在偷窥他人隐私。如果走在街上，他们可以迅速混迹于人流之中，可是在这里，他们是神。他们在一个二进制码的世界里，创造着历史。



▲ 编游戏可没有玩游戏那么轻松

距今1800多年以前的某一天，在那座狼烟缈缈的古城外，一队神秘的军马驰骋而来。守城哨兵大惊，火速回营禀报军情。刚刚回到营帐，体力还没恢复的将士们迅速出动，赶往箭楼。这时，敌人的云梯已架到了城头!

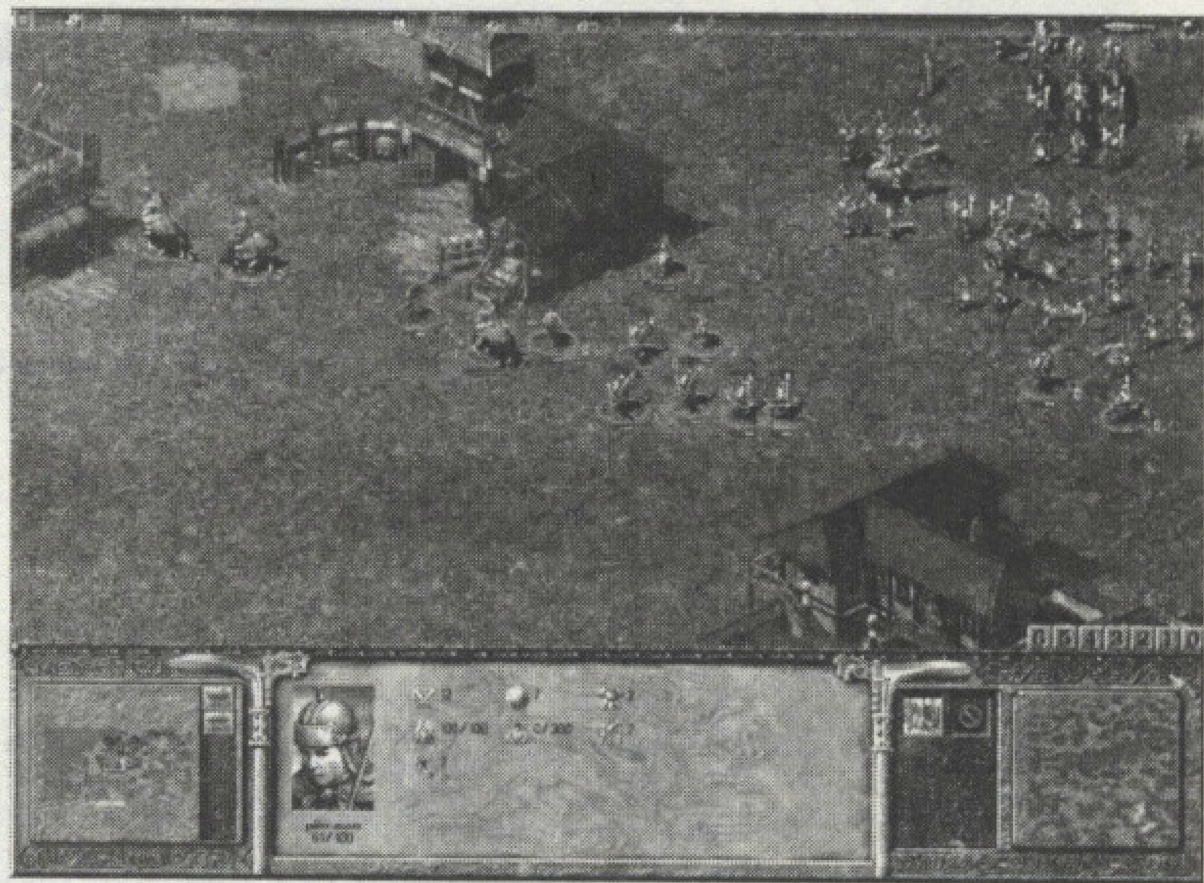
攻城士兵沿梯而上，守城军队箭石如雨，云梯逐一塌倒，攻方损失惨重，骑兵部队眼睁睁守在城下，无计可施。就在这时，半空里突然悠悠飘来一鬼魅火种，它越过箭楼下撕杀的士兵，悄悄飞进城里，所过之处，黑雾散尽，城内情形，尽收眼底!攻方大喜，直接调投石车投弹入城，巨石落处，血肉飞溅。守方大乱!攻城将军一声令下，骑兵队伍纷纷下马，扶起云梯，尽全力攀上城墙，眼见城池不保!

情急之中，城内一员小将，拉弓搭箭，将半空中那鬼火一标射下——"孔明灯!"他大叫着，旋即率所部枪兵，趁乱冲出城门，杀了守马士兵，尽夺敌军战马，复催鞭入城厮杀……

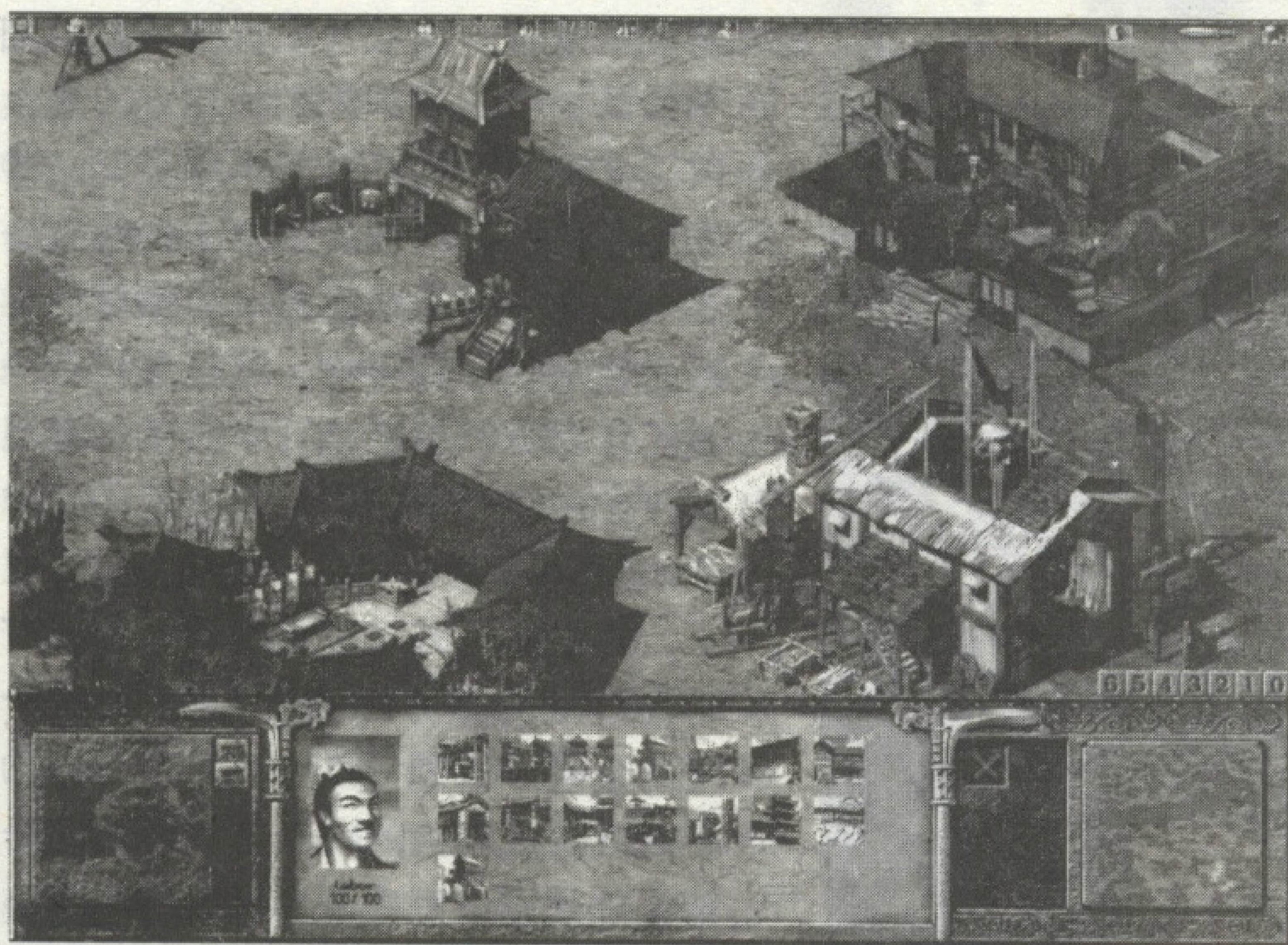
"守城军队的攻防值还是太高!"总监对程序员说道。一瞬间，我又回到了现代，眼见着屏幕里刚刚还忙碌和撕杀着的群众和士兵现在乖乖地停在原来的位置上，个别人还调皮地把弄着手里的工具，似乎有意在提醒我，刚才改写历史的那一幕幕生死搏杀和火热生产的活剧，都不过是场游戏而已。

我当时正在目标软件有限公司的奥世工作室，亲眼目睹着该创作组的繁忙工作。刚才我所描述的那场战争，是他们目前正在制作中的游戏产品"奥世三国"中的一幕——那可不是什么片头动画!你所能看到的，将全部是游戏进行中所能出现和操纵的。

其实上面所透露的，只是这部令人期待的实时古典战略游戏的特色中很小的一部分，真正会使你惊喜的地方可能还有很多，但是这一切都将作为目标公司的内部秘密，留待你拆开产品包装的那一刻破解了……



无论你对中国游戏界的了解程度如何，你都不会忽略这样一个事实，《铁甲风暴》的成功使本土游戏第一次在《大众软件》的玩家选票中出现，并进入了排行榜的前五名。而制作出这个产品的目标软件公司又是一个什么样的企业？他们是怎样工作的？现在就让我们来一探究竟。



目标软件公司成立于1995年，可以说是我国最早投入娱乐软件开发的公司之一。在公司成立之初，曾为国外厂商进行游戏产品的加工制作，在经过近两年的磨砺后，开始独立策划制作《铁甲风暴》，并于98年7月推出后获得了一定的成功。目标软件现在拥有两个工作室：“目标树”工作室主要负责应用软件的开发和研制，“奥世”工作室主要负责游戏和娱乐产品的开发（铁甲风暴就是他们的产品），目前该工作室已和著名的ＥＩＤＯＳ公司签约，当他们的产品《奥世三国》完成后将由EIDOS负责在国外同步发行。

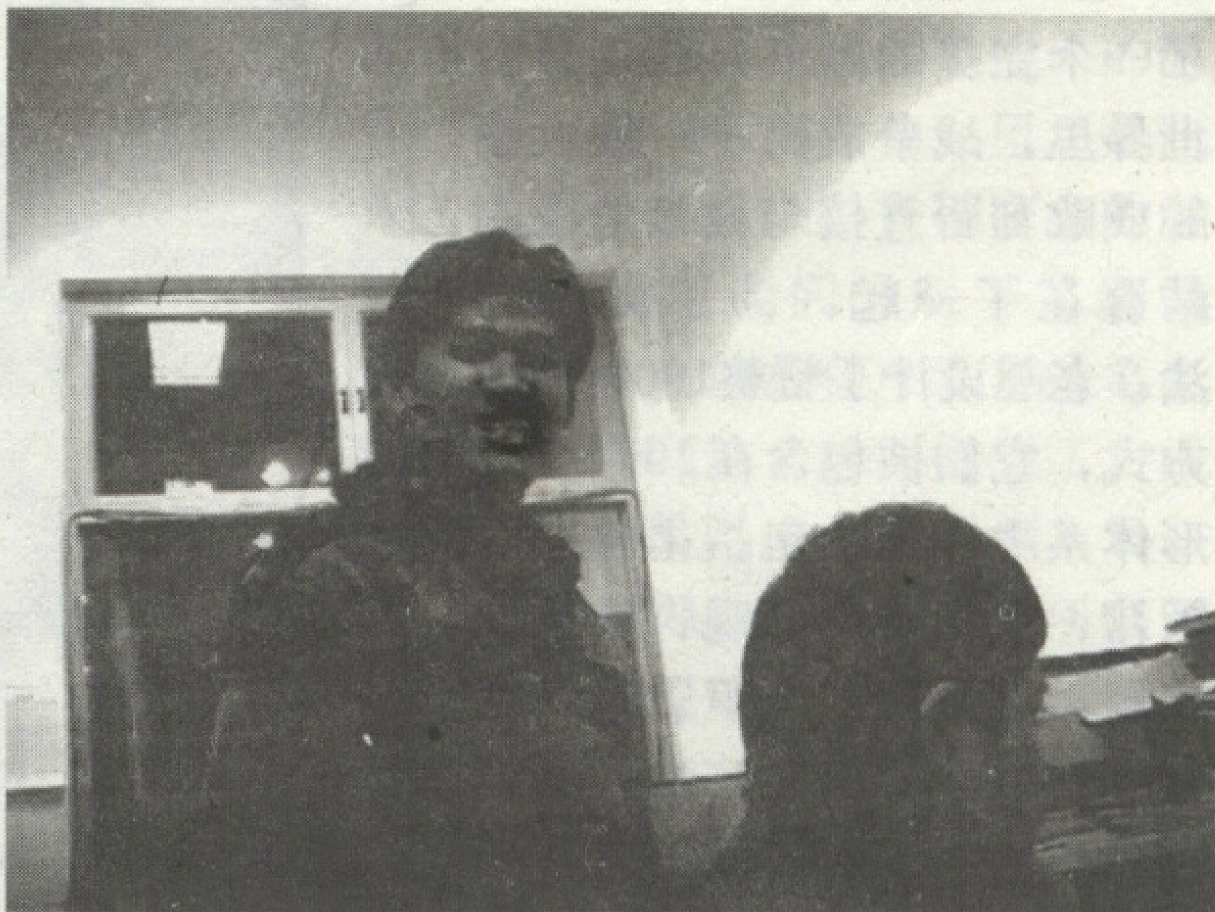
读者有可能普遍感到和其他公司不同，目标的广告宣传始终保持着一种低调姿态，即便在《铁甲风暴》获得成功后，也是如此。据目标公司市场部的李小姐介绍说，这正是目标一贯的方针。目标软件的最大特点就是它的精品意识。它不寄希望于短期效益和敷衍玩家的行为，而是追求用最完美的的产品来立足市场。目标平均每部产品的开发周期为一年半到两年，投入资金在100万到200万人民币之间。要知道这种运作方式并不是没有压力的，但也正是这样的方针使目标软件在一个艰难的市场环境中生存了下来并且继续壮大着，《铁甲风暴》至今仍给公司带来每月10万元的进帐。配合着对产品严格苛求的是在宣传策略上的平和与适度，因为毕竟，任何真实的评价都是建立在玩家的心目中的。

我们就用奥世工作室目前的工作情形来深入了解一下游戏人的生活吧。

除去每周一的工作例会外，清晨九点，工作组成员们就要到岗，开始一天的工作。整个小组的工作场所都在一间大屋子里。在短暂的喧嚣过后，肃静的气氛很快弥漫在房间内。肃静里渗透着的是工作的张力。

坐在屋子最深处的是目标公司的张总经理，他总是目不转睛地盯着他那17寸的大彩显发现一点细微问题就要与美工和编程人员研究、争论个不休，因为他同时也是目标公司的主程序员和总监制——这也许是ＩＴ业才有的特点吧。对于近乎苛刻的细节要求，张总也有他自己的想法。他认为许多国外优秀游戏的成功都在于其人性化和性格化的细节，而这些恰恰不是在技术上的难题。国产游戏的最大问题往往是在完成了制作的百分之七十以后由于种种原因而放松了对自己的要求，因为细节的粗糙而功亏一篑。目前奥世工作室有5名程序人员（包括他自己），即便是这样的规模，和国外游戏界工业化的制作规模相比，还是太弱了。怎样在有限的人力、财力和技术条件下，把产品做得尽善尽美，是他首要考虑的问题。但这无疑增加了工作的强度和重复性。常常为了更改一小片只有四帧的浪花，就要花去两个人整整一天的工时——但这并不表明，除此之外的工作就是浪漫的。

▼ 这厮一天“截”了1000张图



《奥世三国》的总策划老赵，是个圈内小有名气的人物。他最早的身份是个纯粹的、高手级的游戏玩家，可以说是出于对游戏的热爱，他才担任了



◀也食人间烟火

这一职务。如果说程序人员负责的是产品的可实现性，那么，他所要做的，就是实现产品的游戏性、可玩性。《奥世三国》的诞生并不是他一个人促成的，而是由总监、美术师和策划人员共同形成的构思，但是接下来的就都是老赵的工作了。在他的桌子上堆满了各种各样的艰涩难懂的史书和古籍著作。他从那里面苦苦寻找着那个时代的痕迹。不停地查阅文献、综合资料和汇总馔写成为他每天主要的工作。

在《奥世三国》中内政被强调到了一个完美的高度，在这个虚拟的世界里，战争成为了一件大事，它的成败与否直接与城市建设的艺术结合在了一起。为了实现这个想法，老赵设计了整整100种内政建设方式，它们被包含在20余个大的树形体系中，其中包括击鞠、八仪、版籍、玄学、听讼观、侯风仪、关津税、保任制、金策著令、太市刺奸、伤寒杂病论和三官驳政刑案等等你从未听闻过的升级系统，它们和军事、政治、民生息息相关，每一种都要给出详尽的说明讲解文本，再交给美工师逐个绘出配图，力图在一个《帝国时代》模式的即时游戏里，通过详尽的历史百科资料，还原出一千多年以前的那个严酷而又浪漫的时代氛围。

但以上所描述的仅仅是策划工作的一小部分。其他比如游戏整体结构的运筹、人物的数量和属性的设置、游戏界面的安排、游戏可玩性的考虑、细节性的情节、兵种的相生相克、民众的活动形式、游戏的气氛和节奏、游戏的平衡感，乃至于所有人物的每一句对话和每一条信息提示，都要详尽地总结成文本和表格。这是怎样的一种工作量呢？笔者统计了一下，老赵写下的所有资料加在一起将近10万字——这是一个中长篇小说的概念。

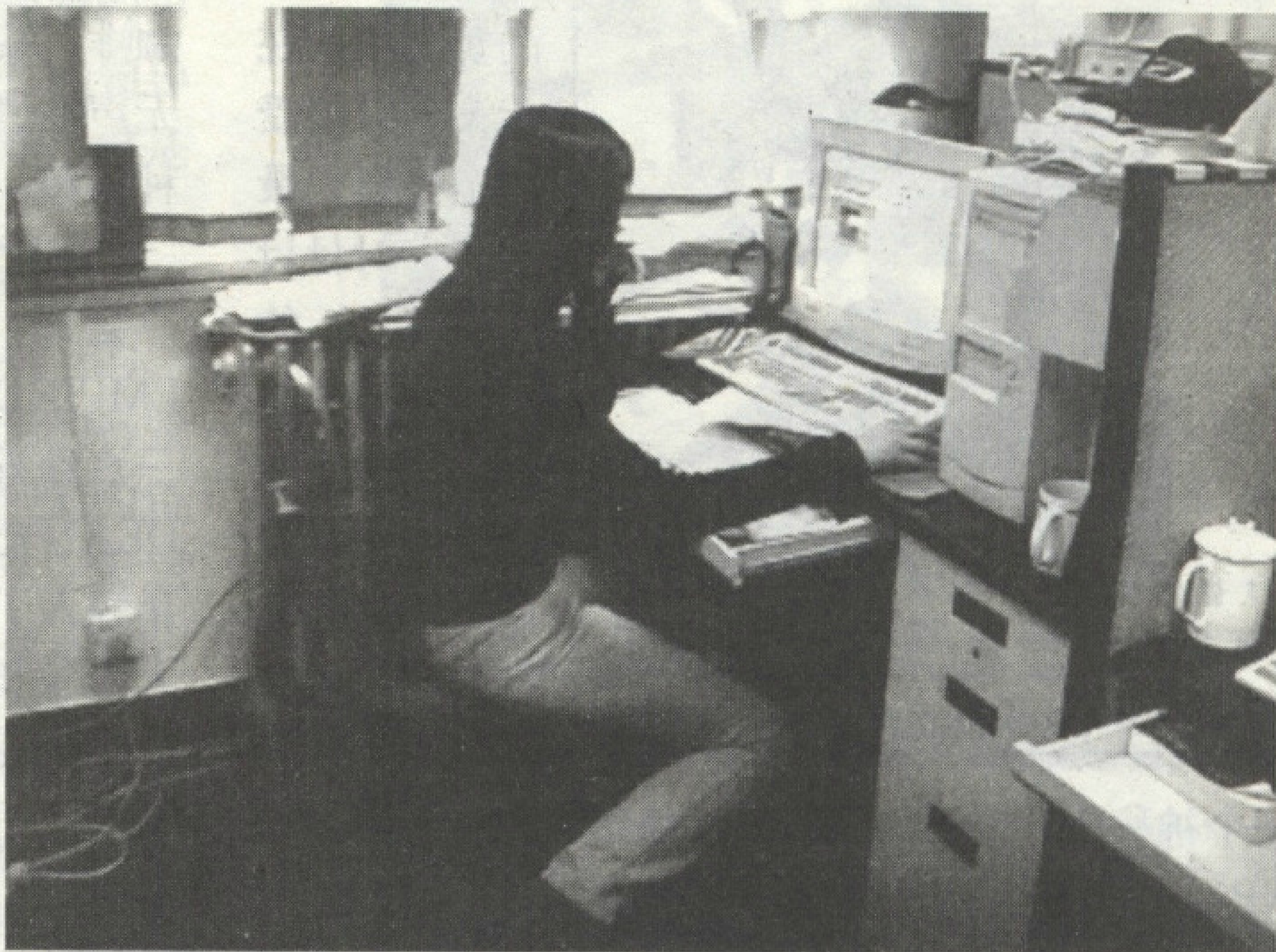
美工则是另一个重要的环节。有时你很难说清游戏的内涵和画面哪个更重要些。试想《DIABLO》那样的游戏改置成16色的平涂画面，你还会那么热爱它么？看看奥世工作室的美工阵容您也许就知道美工在游戏制作中的重要性和艰巨性了。

奥世的美工人员共有12名，占工作室总人口的五分之三。其中包括两位美术总监（兼高级美术师）、两名高级美术设计师、四位平面美术设计师、四位3D美术设计师。在这个美工大家庭里，女性同胞又占了其中的六分之一（这一段听起来怎么有点象应用题）。某些有志于此的朋友可能对这些美工师傅的来历不甚清楚，这里简单介绍一下。



由于娱乐软件还是一个新兴产业，我们国家还没有专门培养针对软件制作的美术专业（日本好象有），所以现在游戏界的美工都是来自普通美术院校的毕业生。他们各有自己的特长，比如国画、油

画、装潢等等，但是象ADOBE PHOTOSHOP这样的绘图软件，绝大部分是在他们投身这个行业之后逐渐摸索掌握的。这种情况本身是不利于游戏制作的（这一点在后面将要谈到），但是由于这些年轻人良好的美术功底和长期的文化积淀，使游戏（特别是古典题材游戏）具有了一种欧美和日本游戏所无法具备的韵味。在当年的E3大展上，也就是因为《奥世三国》从画面中所渗透出的某种气质，才吸引了EIDOS和VIRGIN公司的目光。



笔者在奥世工作室的时候，游戏的制作已经接近后期阶段。在美工人员的桌子上，最多见到的是古典题材的影视剧光盘、各种中外出版社出版的中国古代文物、服饰画册，还有上海人民出版社的老版连环画《三国演义》。他们的分工非常清晰。有的专门做图标。一个小小的用肉眼勉强能辨的内政图标，要先用3D构建，然后再做成2D图像，整个游戏需要各不雷同的图标达到100多个。一个只为了玩家点击用的的图标，一个人一天只能画出2个。有的专门绘制人物头像——我发誓那是我至今见到过的最好的三国游戏人物形象，而使这些英雄跃然“屏”上的



美工师所用的工具，只是一只小小的鼠标。有的专门负责绘制白描的背景图和人物设定形象。有的专门负责设计地形排列。有的专门负责从影片中截图，收集素材。有的专门负责移动单位的3D构成。还有的负责片头动画。这些美工人员都是多面手，平面、三维样样都能拿得起来，他们不少都是从别的制作组“跳槽”过来的，笔者认为目标公司里存在着当今中国游戏界的一流美工师。最后，作为美术总监，还要兼顾两项职责：一是为一切图像效果把关（包括各种界面结构、移动物体的真实程度和建筑的明暗度的统一等等）；二是与程序员协调，将其所设想的动画效果最大限度地表现出来。

仿佛兜了一个大圈子，最后的话题又回到程序员的身上。程序人员是一个比较特殊的人群。他们有着精密的大脑，常爱破解别人游戏的内码，总喜欢玩屠戮他人的游戏，在《帝国时代》里总是比电脑发展得快。长期变态的编程生活使他们的双手又潮又凉……这就是程序人员给笔者留下的印象。前面提到了，由于中国缺乏专业的策划人员，没有懂得编程的美工，所以留给我们程序人员的工作就需要更多的磨合与沟通。在目前国内，策划人员的一些有趣的想法和美工人员很多美丽的动画，在编程上根本是相互矛盾、不能实现的。我们的编程人员除了要精通VISUAL C++，还要担负起与策划美工相协调的工作。一种设想不行，再换一种可行的；既要把动画做得尽可能好，又要考虑到它的可行性，还要将



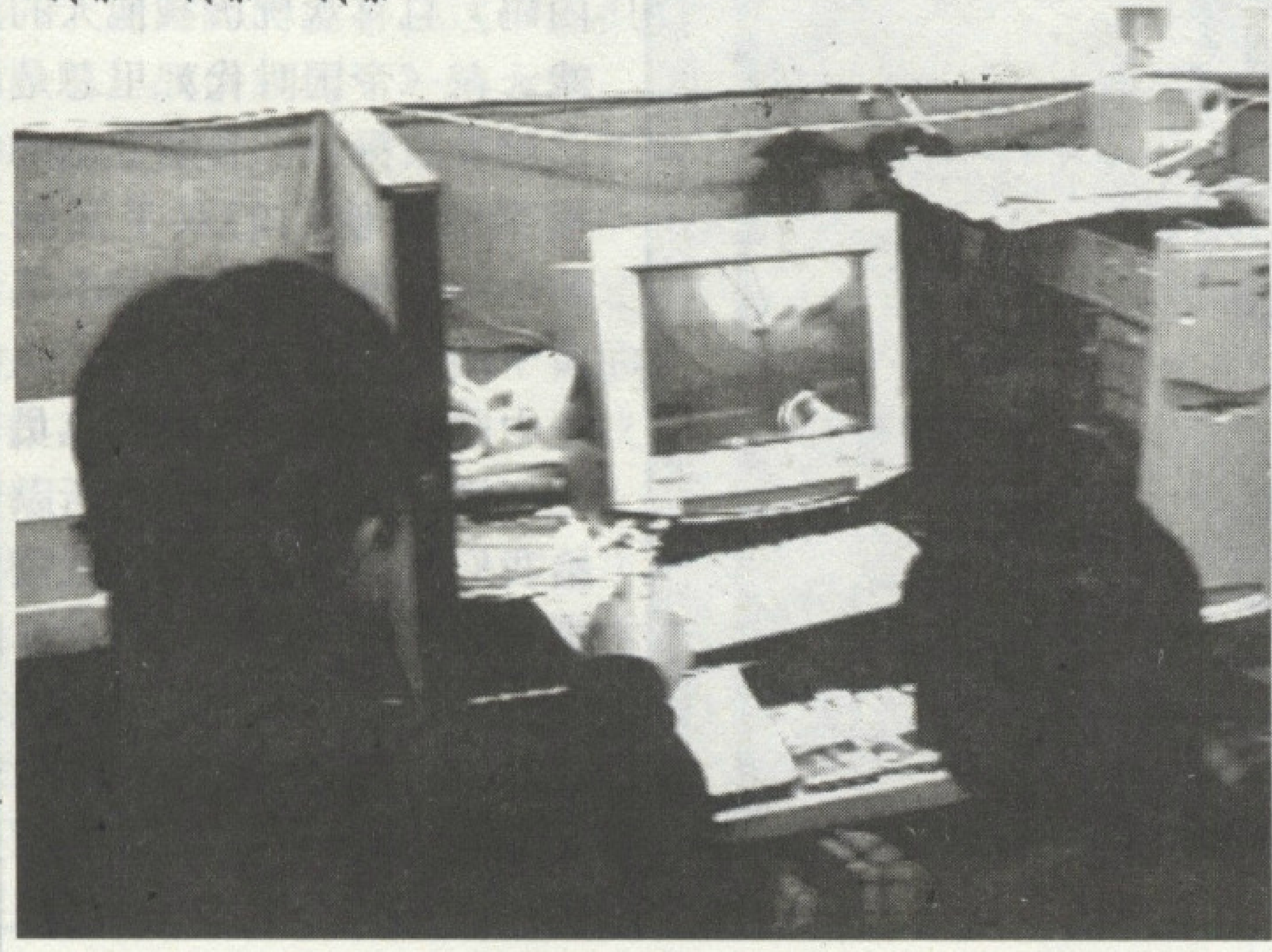
↑你信吗？这一张张精美的人物画全都是美工人员用一只鼠标手绘出来的！

CPU、内存的负荷限制在玩家可以接受的范围里，最后还要对付讨厌的BUG……笔者曾亲眼目睹奥世的高级程序员小王同志在一幅超大的地图上，寻找一个神秘的“错误的”农夫。他望着满屏幕游走的NPC，不停地在用他的福州口音高喊：“还有一个人！还有一个人！他是谁？他什么也没干！可是他在哪里？”这使得工作室里往往充满了一种美国大片中常见的悬疑气氛。

由此朋友们可能会发现，奥世的工作关系并不是金字塔形的，而是一种相互协调的类似于环状的结构。游戏制作不提倡个人英雄主义，它体现的是群体的智慧。它是一种合作的艺术，当然，由于种种原因，它有时也是一种遗憾的艺术……如果我国能够有更加专业化的美工和策划人员，这种遗憾也许就会减少。

工作是辛苦的，生活也并不浪漫，但饭总还是要吃的。对于工作着的人来说，一个上午的时间并

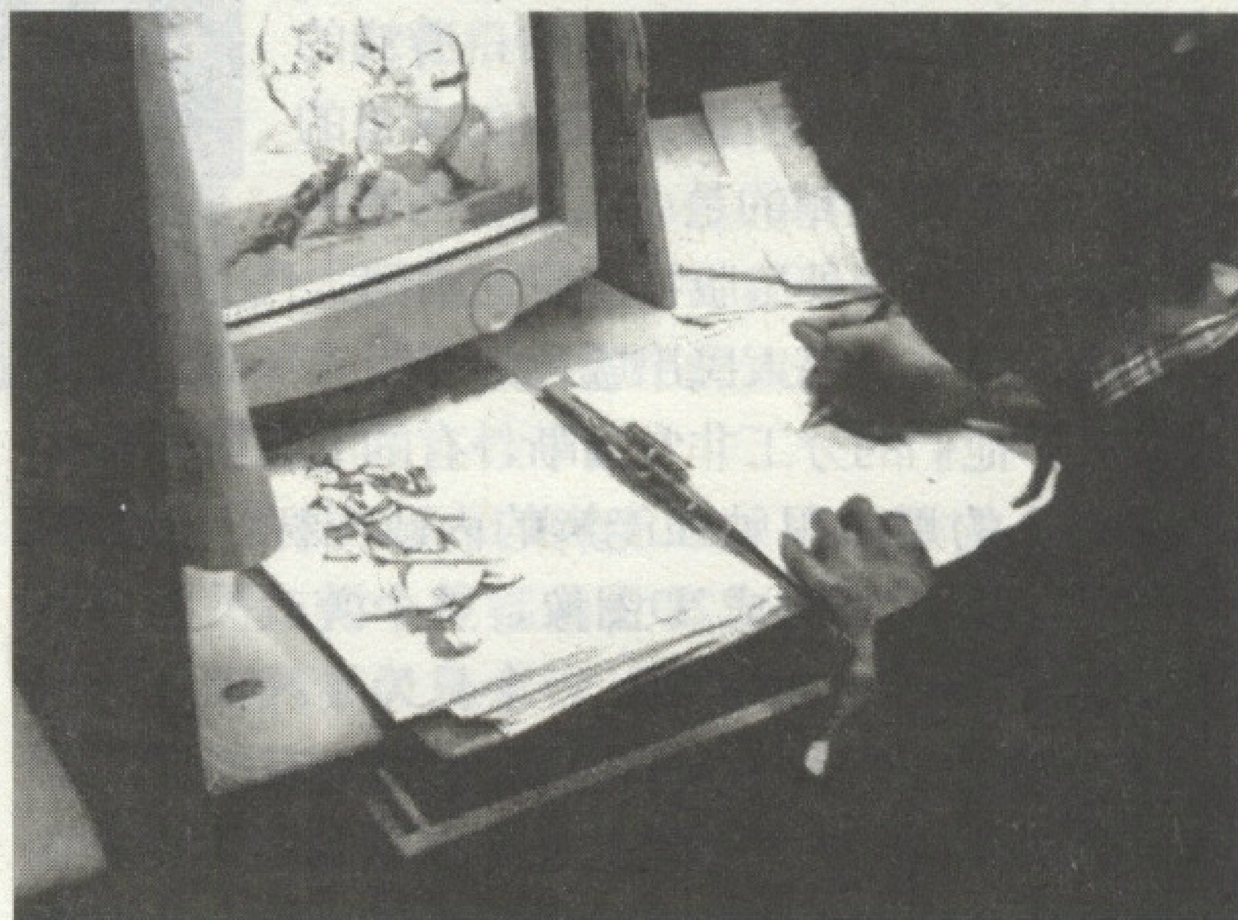
我杀！我杀！我杀！



不太长。中午12点，小组成员们就陆续离开座位，去往食堂买饭。目标公司内部也为员工设置了吸烟室、饮水机和厕所（这个应该是普及的）等设施，咖啡、茶叶、果珍、方糖一应俱全。在体力和脑力无声地消耗之后，吃顿热乎乎的午餐也未尝不是一种乐趣。

饭后有一小段休息时间。有的人趴在桌子上睡一会儿，更多的人在联线打QUAKE和AGE OF EMPIRE，那些文静瘦弱的青年们，也总算露出了一点狰狞而率真的本性。据说EIDOS的执行总监DEAN先生就是因为见了此情此景而更加认可这些年轻人了。只有那个美术总监黄某君比较个色，每天中午和一个手潮的程序员磕KOF99。

不到1点，大家就默默收好了家什，继续投入



到工作当中去。下午的工作要一直延续到6点。晚饭是买回到公司里吃的。在会议室的大桌子旁，大家围坐在一起，才算有了一点工作之外的交流。离开了电脑桌，你才会发现原来他们都是那么年轻。

晚饭后一些人还要加班。

7点钟学院的大门就早早地关了。这些加班的人——骑车的还好说——懒得绕到几里以外的后门，就只好翻墙出去了。听说两位女组员也练就了一副跳墙的好身手。好在墙并不高，跳过之后第二天还能来上班。

我问过那些朋友，他们的晚上是怎么度过的。他们说，9点回宿舍，玩一会儿游戏，看一会儿书，然后睡觉，准备第二天9点继续工作。一周七天，周而复始。从总经理，到新员工，都遵循着这个时间表。

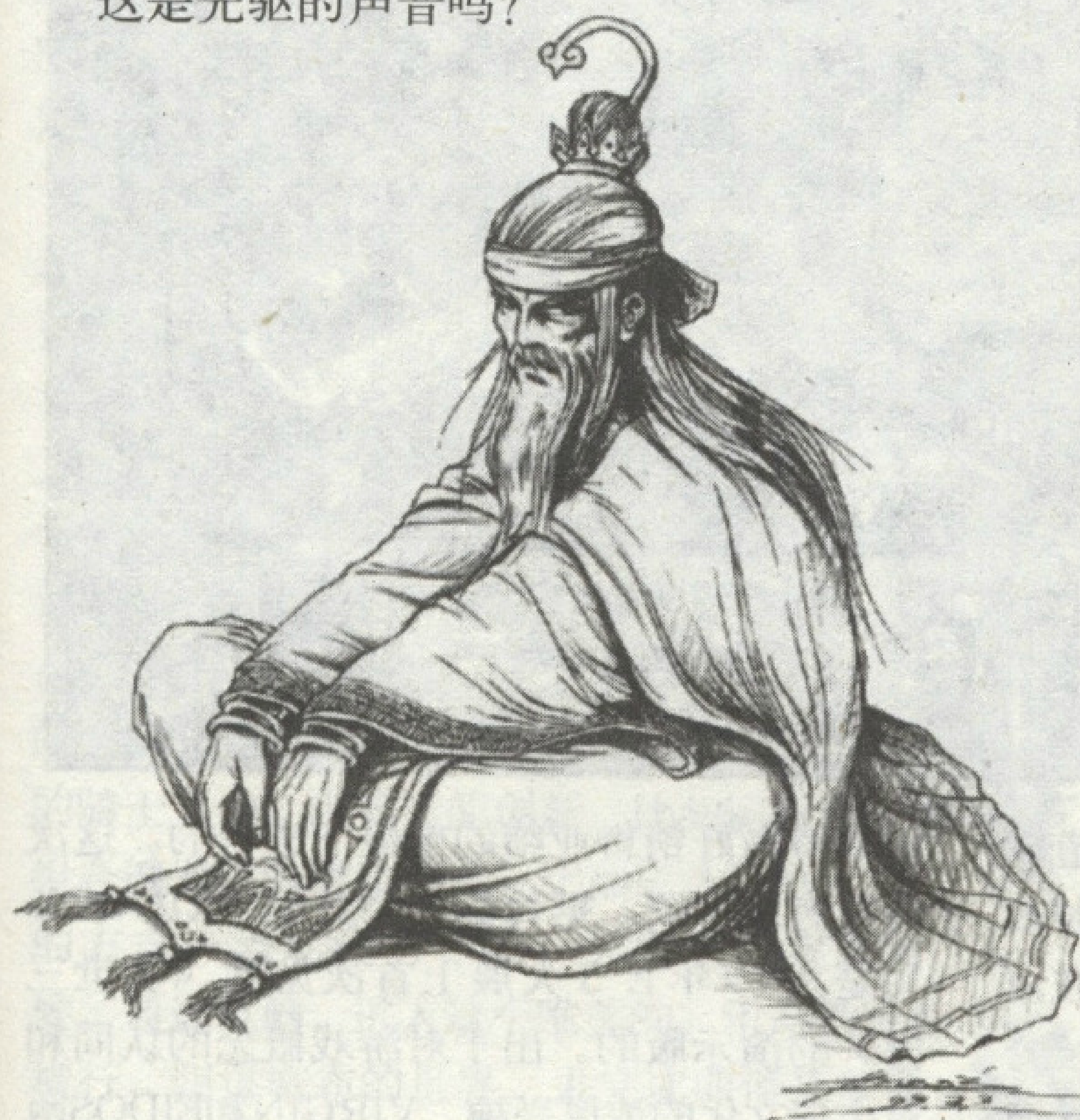
如果在奥世工作室呆过，你会体验到一种自然的凝聚力。那里有一种和谐的工作环境和友好的合

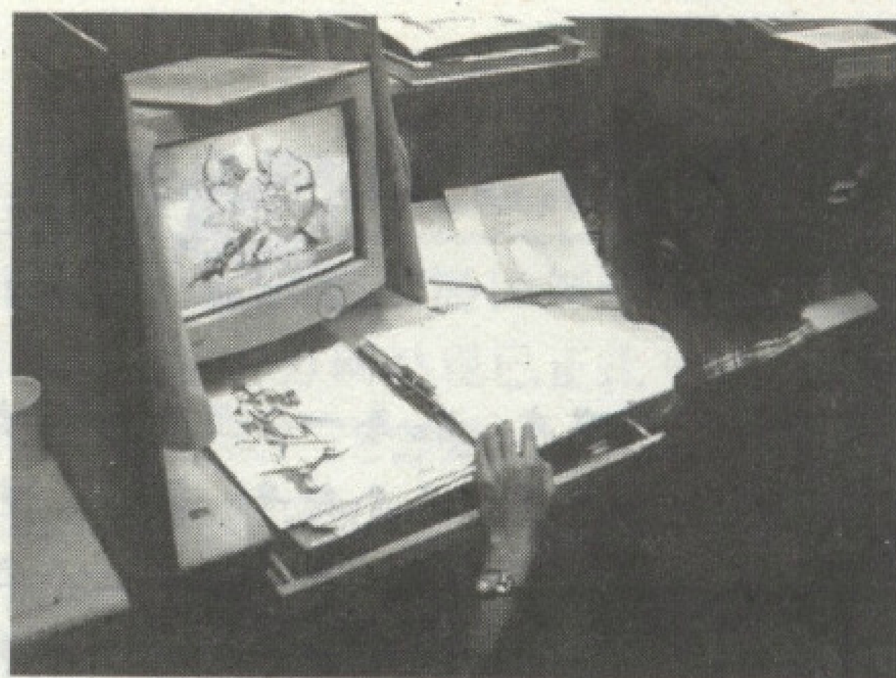
作态度。这也许是工作性质使然，也许是组员们年轻的心态使然，也许是因为目标有一个明智的领导班子——但无论如何，这对更好地完成工作一定是最最重要的。

我无意去吹捧目标公司和它年轻而平凡的员工，但是如果说到敬业精神，他们是可以担当的。缺乏规模化、工业化的行业体系，缺乏成形的行业法则，缺乏操作游戏公司财务预算和计划经验的负责人，缺乏有编程、美术和音乐基础的专业策划人，缺乏对美术和程序共通的游戏人才。在这样的一种大环境下，这些年轻人仍然投身到这个行业里来，反反复复地编写着每一段程序，兢兢业业地绘制着每一滴浪花，每一片落叶。长时间重复的工作、拼体力的消耗战，早已磨掉了他们最早的冲动。热爱，在这些青年的心里，已经转变成了一种责任。“要给中国人争口气！”这是美工师小李亲口对笔者说的话。这一切如果可以说明些什么的话，对有志于此的年轻人而言，那就是仅仅有热情是不够的，而对于那些由于愤怒而对中国游戏抱有微词的玩家来说，则可能有着更多的意味……

我更无意去渲染他们工作的难度，但是在陪他们一同度过的那段时光里，我越来越觉得，这些青年所过的，是一种僧侣式的生活，甘于并乐于过这样的生活的人，必定是一个对游戏有着宗教情结的人，我相信这一点。就在我离开他们的时候，又听见身后美术总监黄某君的声音：“颜色再亮一点，再亮一点！”

这是先驱的声音吗？





国内出版游戏预发售榜

产品名	发售公司
1月	
《棋牌十合一》	世纪鼎点
《平原惊雷》	晶合顺达
《生化危机 I》(RESIDENT-EVIL)	育碧 UBI SOFT
《时空之轮》(WHEEL OF TIME)	育碧 UBI SOFT
《英雄无敌系列》(HEROES COLLECTION)	育碧 UBI SOFT
《塞普特拉战记》 (SEPTERRA CORE)	育碧 UBI SOFT
《七国演义 II》(SEVEN KINGDOM II)	育碧 UBI SOFT
《升刚——机器人大战》(SHOGO)	游戏时代
《科隆战记 III》	金智塔
《心跳回忆——表白你的心》	晶合顺达
《模拟人生》(THE SIMS)	电子艺界
《博德之门》(BALDURS' GATE)	第三波
《曹操传》	第三波
《大富翁世界之旅》	第三波
《恺撒大帝 III》 (CAESAR 3)	第三波
《三国志风云再起》	第三波
《毕业——恋爱篇》	杭州晶天
《传说之战》	杭州晶天
《恋爱物语 II》	第三波
《魔唤精灵》	晶合顺达
《武侍魂》	捷径电脑
2月	
《半条命——针锋相对》 (HALF-LIFE/OPPOSING FORCE)	奥美电子
《世界足球经理2000》	育碧 UBI SOFT
《英雄无敌 III 末日之刃》	育碧 UBI SOFT
《快活神仙》	尚洋电子
《霹雳小组 III》(SWAT3)	奥美电子
《青涩宝贝》	依星电脑
3月	
《独闯天涯》	创意鹰翔
《狩魔猎人3之血咒疑云》(GABRIEL KNIGHT 3)	育碧 UBI SOFT
《圣战群英传》	育碧 UBI SOFT
《拿破仑1813战史》(NAPOLEON 1813)	育碧 UBI SOFT
《未来零点》(FUTURE ZERO)	晶合顺达
待定	
《轩辕剑 III》	晶合顺达
《新英雄传说》	晶合顺达
《永远的伊苏》	晶合顺达
《明星志愿 II》	晶合顺达
《横世霸业》	创先软件
《剑侠情缘 II》	西山居
《奥世三国》	目标软件
《移民计划 II》《麻将大师 III》	光谱资讯
《自由与荣耀》资料片	金洪恩软件
《幻想西游记》	金智塔
《人在江湖》	金智塔
《三国志英雄无敌》	金智塔
《光荣与梦想》	翰林汇

中国游戏报道

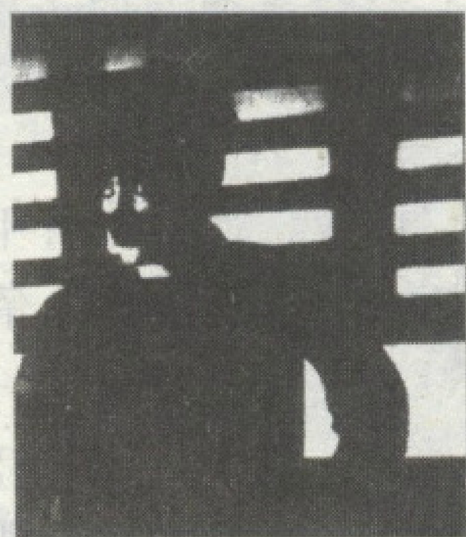
游戏新闻热报

几乎在每一个深夜，在每一个最原始的梦境里，我都能回到那个时代……在一本本画册的彩页里，甚至没有文字，却总有着这几个符号：2000。它们被嵌在阳光里，被嵌在卫星上，被嵌在欲飞的火箭旁，被嵌在一群小朋友身后宏伟的万千广厦中……2000，它意味着美好、神秘、欢乐、还有未来。

现在才明白，“未来是你们的”这句简单的话语里包含着怎样无限的嫉羡和向往。如果不是因为某日陌生人的提醒，我竟已忘记了这几个数字所代表的意义：我们真的已经来到了“未来时代”。

然而天空没有变成粉色，太阳没有冲着路人微笑，载人飞船也没有从城市深处飞上彩虹……生活仍在按部就班地进行着，包括它所孕育着的一切欢乐、一切痛苦、一切欲望和一切的奋斗。

你恐怕无法在这里为中国游戏的未来找到一个答案。但是你至少能够了解到一点关于它的动向，了解到那些钟情于它的，甘于为它出力，为它挨骂，甚至为它失败的人们的行迹。不论你对他们爱有多深，恨有多切，你都抹杀不了这样两个事实：一，他们是开路者。二，他们在以弱抗强。他们的境遇常常使我联想到本世纪初叶的中国电影产业……



这个栏目的宗旨是明确而单纯的：支持中国游戏产业，并为亲爱的读者你提供最新最好的中国游戏信息。这里没有任何出于商业目的的宣传。

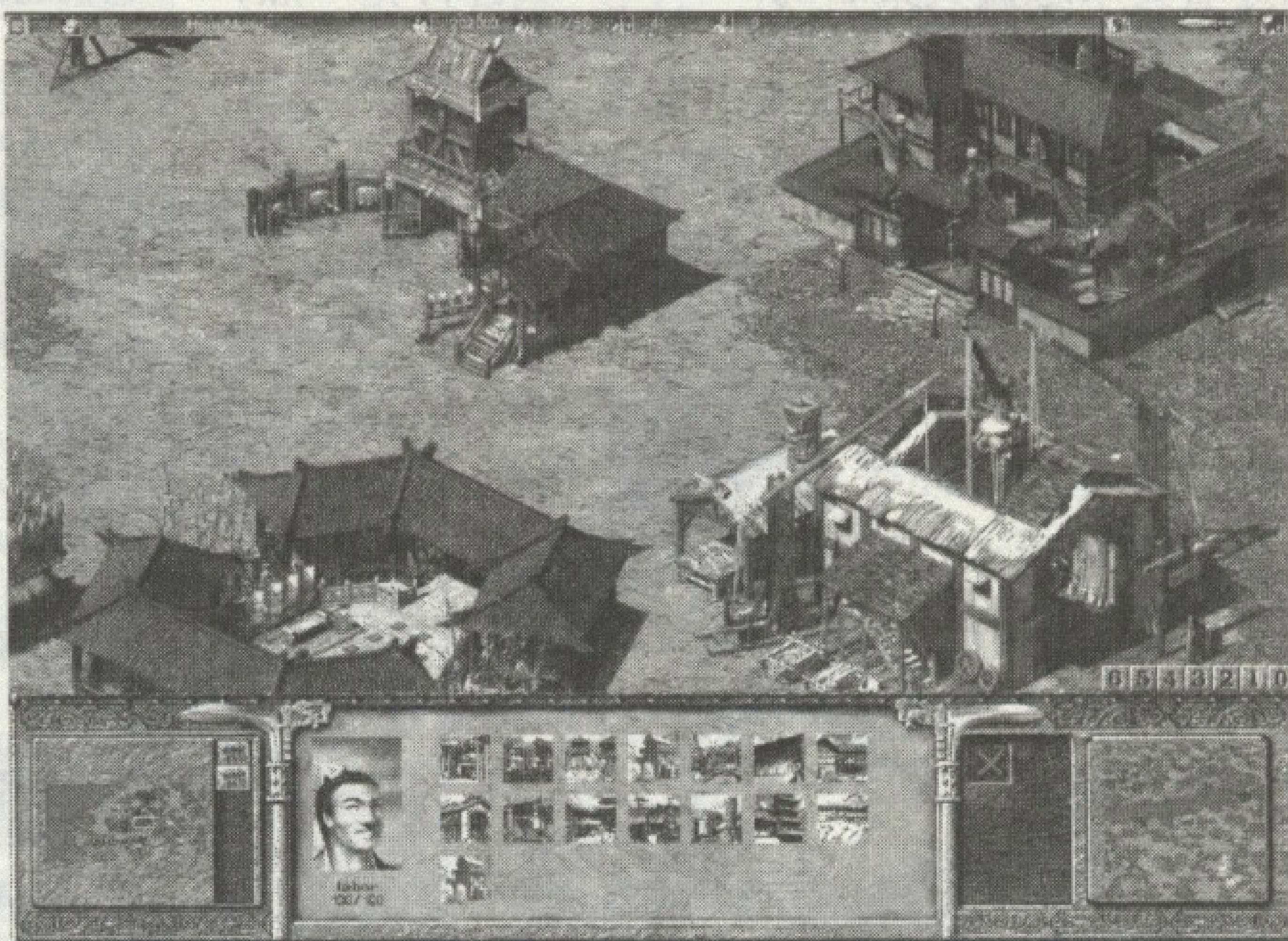
如果说用一千年来等待太长，那我们就用一百年去追求，用我们平凡但尊严的灵魂，去照亮新世纪的入口。现在，大门已经打开了……

我为能和你在一起而感到幸福。

来自目标的消息

不知朋友你喜不喜欢三国类的游戏，如果喜欢，就会发现此类作品没有一款能令人感到完美的。很快光荣的《三国志7》、智冠的《三国演义3》以及金智塔的《三国志英雄无敌》又要出品了，而且各有各的绝活。光荣继续发扬它强调个人演义的优点，玩家可以扮演任意的武将，从他的位置开始一步步爬上强权的巅峰。只是不知光荣三国的内政系统是否还是那么弱智。我不明白如果没有一个庞大精密的经营体系，战略游戏的优势还剩下什么？智冠预计发行的《三国演义3》恰恰相反，参政指数之多可以创记录。最近智冠似乎改变了低成本的制作方针，据业内朋友说，过去智冠一部产品的开发资金只有20-30万台币，这样的标准在国内游戏制作界也是不敢想象的。希望提高成本能直接促进智冠的美工水平。至于金智塔的《三国志英雄无敌》，听名字就知道它在向谁学习了。看来，只要中国人还存在一天，三国游戏就不会绝种。不但不会“绝种”，而且，还很有可能在向着欧美市场扩张……

最近，目标软件有限公司与著名的游戏发行公司EIDOS签约，该公司将作为奥世工作室《奥世三国》在全球（除大陆外）的全权代理发行商。这使该游戏成为目前唯一能够在全球同步上市的由国人自己开发的游戏产品。该公司过去的产品《铁甲风暴》也曾在美国、日本等地由国外公司代理发行，但那是在国内取得良好销售业绩的前提下进行的。这次情况有所不同。据目标公司介绍，EIDOS公司是在99年E 3大展上首次见到《奥世三国》的演示版的。出于对游戏概念的认同和对中国文化的浓厚兴趣，VIRGIN和EIDOS两



家公司同时寄来了合作协议。为得到《奥世三国》在国外地区的总代理，EIDOS公司的执行监制GRANT DEAN先生亲自来到中国，与目标软件公司签署了上述协议。由于同步发行所涉及到的各语种版本的翻译，以及EIDOS公司自行测试的时间，使得该产品在国内的简体中文版本的上市日期也不得不随之从今年的春季推迟到了暑期。（关于这款游戏的详细情况，请参阅本期专题企划）。

韩国SK电讯公司访问深圳金智塔

前不久,来自韩国SK电讯公司的情报事业部经理



Sun Ki Kim、常务副董事长金政国和SK电讯中国部经理金喜永一行三人走访了深圳金智塔公司。SK集团是韩国四大集团之一，主营移动通信服务，拥有全资、控股企业40多家，经济实力雄厚。在会上，金智塔公司董事长周武、副总经理王华逵与韩方就合作开发MUD网络游戏事宜展开讨论与磋商，最后双方达成共识，SK电讯公司可能会在近期投入巨额资金，共同开发新的网络游戏。Sun Ki Kim先生对金智塔开发的国内首款图形MUD网络游戏《人在江湖》给予了高度的评价，他说：“金智塔公司有着强大的游戏开发技术实力，希望我们今后能友好合作，开发更多更好的MUD网络游戏。”

《科隆战记Ⅲ》你买到了吗？

本刊上个月的报道中介绍了金智塔公司代理发行的《科隆战记Ⅲ》，这款ARPG游戏有传统的一面，比如自己庞大的世界、历史，火爆的战斗场面和英俊的骑士主角，也有它的创新，比如运用组合键发出的魔法招式，比如记录历史的方式。当筋疲力尽的一天即将结束的时候，通过电脑，进入这个唯美的，但却是魔兽横行，阴谋密布的世界，去完成即便是梦里也不曾经历的传奇，你又作何感想?



星际争霸中文官方网站开通

武汉奥美及新浪网游民部落联合构建的星际争霸游戏中文官方网站现已正式开通。星际争霸是被国内外玩家广泛喜爱的一款即时战略游戏。为了能更好地服务咱们中国玩家，奥美电子决定与新浪网合作，开通星际争霸游戏专题网站http://games.sina.com.cn/zhuanqu/sc/。网站目前设置了星际手册、对战策略、星际文学、星际图片、星际下载、联网对战论坛、游戏聊天室等各色栏目。那些走火入魔的虫族玩家们现在也有自己的母巢了。

第三波又有新举动

第三波公司的消息似乎格外容易使一些玩游戏的老同志过敏，因为他们是KOEI产品在国内唯一的代理商。就在这个月，KOEI的《曹操传》简体中文版上市了，喜欢战棋类和三国题材游戏的朋友注意一点，别读串了行!

《曹操传》的优点是美工好，音效好，气氛营造达到了极至。游戏性较强，有成就感，可以增长历史知识，系统要求低；缺点是主角在作战以外的灵活度不够，这要怪也只能怪曹操，他手下的名将除了亲戚，就是熟人介绍的，很少有在



野外求爷爷告奶奶的那种动人情节（就象刘备那样），所以玩家在战斗外可做的事并不多。再有就是价格偏高，148元，1CD。不过刚攒机器的朋友误买了也不用难过，它是极少让人买了不后悔的游戏之一，真的。

第三波预计同期上市的还有《三国志风云再起》，这是KOEI公司《三国志一》的3D、WIN95版本，它保留了三国游戏最古老的构思和面貌，如联姻、如国情对商旅的影响、如同盟间不可拒



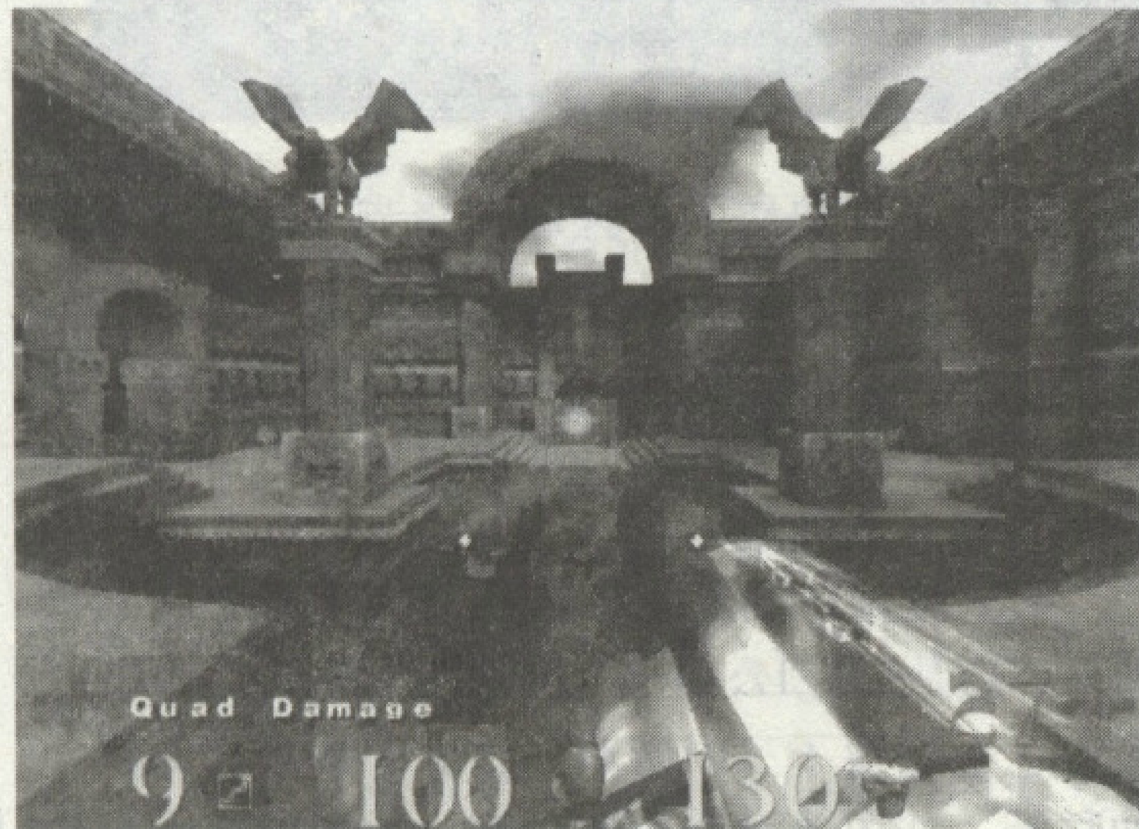
绝的割地相送、如美女作为财产等等，如果作为君主的统治难以为继，可以选择流浪，放弃所有城池，在民间漫游，体会百姓的疾苦，伺机东山再起。

它的价格是88元，1CD，系统要求486。

再有就是早在上个世纪99年的九大行星系列之木星《大富翁世界之旅》（宇俊科技，68元）和土星《恺撒大帝Ⅲ》（雪乐山，148元）在本月上市。前者又是一款大富翁式的游戏，以往此类作品都不能超越大宇的原作。不知此款作品命运如何？倒是“宇俊科技”这个牌子小有名气：《超时空英雄传说》、《北方密使》、《古文明霸王传》都是它的产品。后者是鼎鼎大名的SIERRA公司的即时经营策略类作品。自从出了《半条命》后，SIERRA这个称号就在一些人的心目中成了一种优秀产品的保证（比如我）。在《恺撒》里你要作的是这样一个领导，小到盖个澡堂、学校，大到指挥一场抵御外族的战役，事必躬亲——不会安排下级做具体工作，这是一个有能力的领导吗？也许是吧，起码喜欢玩这个游戏的人……

新天地千禧收藏大行动开始了

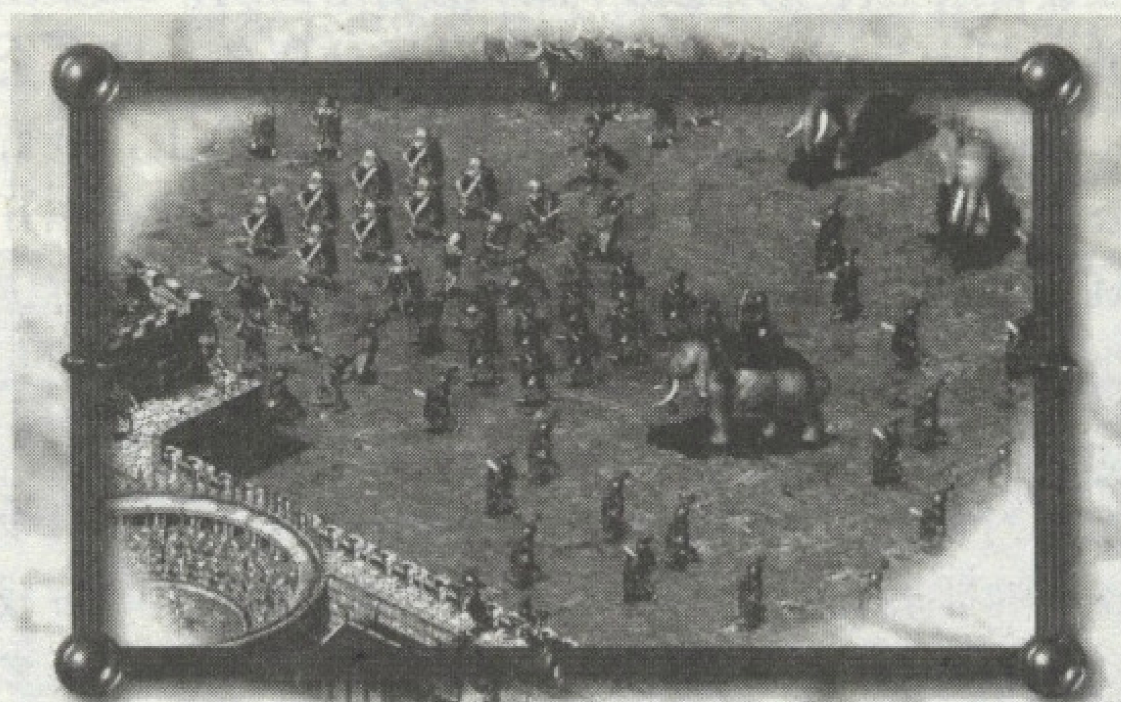
新天地是国内目前引进汉化国外游戏产品的几家大公司中唯一没有外资介入的企业，他们也是最早实行50元分帐式价格体系以体贴正版玩家的游戏厂商。在您读到本期杂志的时候，新天地特价促销活动又一次开始了。



北京新天地互动多媒体联合晶合顺达计算机有限责任公司、万众合力科技有限责任公司和育碟苑科技发展有限公司于2000年1月15日开始推出主题为“贺千禧经典收藏大行动”的系列销售活动。此次活动包容了新天地发行的10个经典热门游戏，以低价推出。此次活动的奖品中包括索尼 Playstation 2 DVD 游戏机和原装美版进口金属盒装《雷神竞技场--精英版》这样令人眼红的好东西——说不定它们就是你的了。

更重要的消息

就在昨天深夜，我得到了这个消息，它使我不寒而栗：电子艺界引进了MAXIS的模拟人生（THE SIMS）！笔者还没有玩过这个游戏，但很早就在注视着它了——那绝对是个神秘的、恐怖的和不可思议的东西。我不敢想象如果一个游戏能够虚拟生命中的一切，那么我的存在还有什么意义。但是，但是，它真的就要来了！



Defend your cities against Hannibal &others, with street to street fighting if they break through!

还有，奥美寄来了一份军事机密文本，内容是一整套培养美国特种士兵的准则，也是在安装HALF-LIFE——OPPOSING FORCE之前必须注意的，一切只能用匪夷所思来形容……

还有，在春节伊始，向来不按牌理出牌的尚洋又有新举动、新产品，很难说它不可以启发国内游戏厂商的新思路……

还有，还有——请您继续关注下一期的中国游戏报道!



席德·梅尔的“恐龙”游戏

Firaxis公司今天终于宣布了席德·梅尔的下一部作品，此前人们一直以为这部作品将是《文明》系列的最新续集《文明Ⅲ》（Civilization Ⅲ），然而出乎人们意料的是，这部尚未命名的策略游戏并没有延续《文明Ⅱ》的世界，而是转而描写恐龙横行的史前时代。这部作品与《文明Ⅲ》、《半人马座》（Alpha Centauri）同属于一个完整的系列，该系列暂定名为《时间侵袭》（Sweep of Time），特点是前一部作品中的顶尖角色和高级技术将成为下一部作品中的基本素材，看来这部“恐龙”游戏应该是这一系列中的第一部。

Firaxis公司称该游戏的详细信息将于2000年年初公布，出版商为电子艺界公司，玩家可以在Firaxis公司的官方网站http://www.firaxis.com/dinosaurs上查询这部恐龙游戏的开发日志。以下是席德·梅尔的一段叙述：

“记得小时候参加聚会时，会场上总有许多很酷的作恐龙的机器，你只要投进一个硬币，这些机器就会发出嗡嗡的响声，然后喷出一些像蜡一样的塑模材料，几分钟后，一只还有些余温的恐龙模型就做好了。现在，你可以在街上买上一大包已经做好的成品恐龙，不过我还是喜欢去寻找那些做恐龙的机器，观察它们是怎样把恐龙一个个做出来的。我那时收集了许多各种各样的恐龙模型，有的带着尖角，有的有一条带刺的尾巴，有的有细而长的脖子，有的有可怕的利齿。问过父亲以后我才惊奇地发现，原来这些生物在几百万年以前确实曾在地球上存在过，当时我并不知道一百万年是一个怎样的概念，我还为自己没能与它们见上一面而懊悔不已。因此，在很久以前我就一直梦想着能开发一部以恐龙为题材的游戏……”

这部“恐龙”游戏的项目监制人是Mike Ely，他曾经负责过《盖茨堡》的开发，并曾经执导过《半人马座》影片的制作。

《孤胆枪手Ⅱ》(MDKⅡ)公布最新开发细节

BioWare工作室日前公布了3D动作射击游戏《孤胆枪手Ⅱ》的最新开发细节，该游戏将采用动作游戏《血兆》（Omen）的3D引擎，即将上市的角色扮演游戏《无冬之夜》（Neverwinter Nights）也采用了这一引擎。《孤胆枪手Ⅱ》的开发人员称该游戏离正式发布还有几个月的时间，不过游戏的主要内容已经基本固定下来。

《孤胆枪手Ⅱ》与前作的主要区别在于：除游戏的英雄人物Kurt外，玩家还可以扮演那只名叫Max的狗或Hawkins博士，这三名角色各有其不同的游戏内容和风格。Kurt擅长使用狙击枪，不但要有勇，更需有谋；Max只会不停地奔跑，开枪摧毁一切出现在视野中的东西；Hawkins博士则不太使用暴力，因此更侧重于游戏的解谜。《孤胆枪手Ⅱ》共有10个关卡，每位角色各占3个，游戏的最终关卡可以从任意一名角色中挑选进行。

《孤胆枪手Ⅱ》预计将于2000年初春发布，BioWare工作室目前正在进行该游戏的最后开发工作，届时，游戏将具有更丰富多变的内容，并将秉承原作中的幽默风格。

《天旋地转Ⅱ》(Descent Ⅱ)公布源代码

Outrage娱乐公司和Volition工作室日前公布了射击游戏《天旋地转Ⅱ》（Descent Ⅱ）的源代码。Outrage娱乐公司的Matt Toschlog和Volition工作室的Mike Kulas在源代码网站粘贴了一则告示，声称发布源代码的目的在于帮助那些富有创造力的玩家充分发挥自己的想象力和编程能力，为《天旋地转Ⅱ》增添更多的内容和风格。

当初公布一代的源代码后，《天旋地转》的开发者们惊喜地发现，无数热情的玩家为这部游戏延伸出了许多新的内容，因此他们决定继续发布《天旋地转2》的源代码，让更多的玩家参与到《天旋地转Ⅱ》世界的开发之中。

出于法律方面的原因，源代码中的某些重要文件已被开发人员取了出来，因此，编程人员仍然需要《天旋地转Ⅱ》的完整拷贝以创建新的关卡和资料片。当然，此次公布的源代码只能用于非商业和非盈利的项目制作，如果你希望向你的同伴炫耀你的编程技巧的话，可以从源代码区下载《天旋地转Ⅱ》的源代码。

《毕加西》(Picassio)开发信息

Promethean设计公司日前透露了动作游戏《毕加西》（Picassio）的开发信息。Promethean公司曾经为Interplay公司开发过竞速游戏《雷电赛艇》（Powerboat Racing），该公司的另一部作品《背叛车手》（Renegade Racers）也将于近日上市，这部游戏只用了个月的开发时间，并且拥有索尼公司的认证协议。

Promethean公司宣布将为《毕加西》开发PC版本、DC版本和PS版本。尽管《毕加西》目前刚刚进入开发阶段，但它无疑将成为2000年的热点游戏之一。目前Promethean公司所提供的图片资料和动画片段都是取自PC版本，该游戏的出版公司目前尚未确定。

游戏内容十分简单：你的名字是毕加西，你的职业是盗窃艺术品，你的任务是，潜入博物馆内部，偷取雇主所指定的艺术珍品而不被抓住。游戏最刺激最具挑战性的部分在于任务的完成方式，你可以大摇大摆地闯入，攻击每一个人，在这些人苏醒过来之前把东西拿走；你也可以仔细地制订方案，从地下室潜入建筑物内部，在某些重要的地方设置陷阱和摄像机；你还可以设置一整列陷阱，然后躲在黑暗的角落中观看那些警卫是怎样一个个掉进陷阱中的。另外，游戏中的每个任务都设置有一个控制中心，找到这个控制中心后，你就可以了解博物馆的分布情况，究竟有哪些人在哪些房间之中，这一设定可以帮助你节省时间，制订下一步作案计划。

你在游戏中拥有一些基本武器（如飞镖和陷阱）和一些基本工具（如摄像机），你可以通过这些物品监视每一个房间，把摄像机放在你认为警卫有可能经过的地方，然后就可以溜出房间观看里面所发生的一切。你可以与游戏中的所有物品产生交互，如果你碰到了什么东西而发出响声，警卫就会闻声赶来；当你在博物馆中潜行时，还能听见卫兵来回走动的声音，并可通过声音的大小判断出他们所处的距离的远近；另外，你也可以用氯仿将警卫麻倒，然后神不知鬼不觉地通过。《毕加西》还采用了动态光影效果、骨骼动画效果和体积雾效果等3D视觉特效。

《可汗：不朽的帝国》(Kohan: Immortal Sovereigns)进入测试阶段

TimeGate工作室今日宣布，幻想类即时战争游戏《可汗：不朽的帝国》（Kohan: Immortal Sovereigns）已经进入最后的测试阶段。

该游戏的故事背景设定于神秘的可汗敦（Khaldun）世界之中，玩家将扮演一个不死的民族——可汗。可汗人曾经统治着这个世界，不过由于一系列剧烈的政治变动，他们的文化体系和社会体系几乎被毁灭殆尽，而不死的特性又使他们无法进入真正的死亡状态，因此他们不得不面对一个重新复苏的奇怪的新世界，这个世界与他们曾经统治的那个时代完全不同。玩家的任务是揭开民族毁灭的真正原因，带领人民渡过难关，重新找回他们失落的荣耀，找回属于他们自己的归宿。

游戏融策略、战术和资源管理于一体，为了获得战斗的胜利，玩家必须创建起一个强大的帝国，培养一支精良的部队，探索周围的世界，了解可汗民族，寻找他们远古的遗迹。除200多个战斗单位外，玩家还可以控制各种咒语、魔法器件和魔法生物。关于《可汗：不朽的帝国》的详细资料请查阅TimeGate工作室的官方网站http://www.timegatestudios.com/kohan.html。

《大刀》(Daikatana)无缘圣诞节

离子风暴工作室（ION Storm）制作的3D第一人称动作游戏《大刀》（Daikatana）未能赶在去年圣诞节期间上市。

离子风暴工作室的John Kavanagh说："通过大家的共同努力，我们现在可以自豪地宣布：《大刀》将是一部非常优秀的作品。然而令人遗憾的是，我们已经无法赶在圣诞期间发布这款游戏，同以往一样，我们始终把游戏的质量放在第一位。我们知道游戏的再次延期对所有支持我们的玩家来说是一个无比失望的消息，但我们相信我们一定能够以自己的实力证明并维护离子风暴工作室的声誉。"这一公告是为了澄清前一段时间的一则传闻，该传闻称《大刀》的发布日期之所以一拖再拖，是因为出版商Eidos公司拒绝将这部游戏列入最新的发布名单之中。

（以上新闻由Dagou搜集整理）

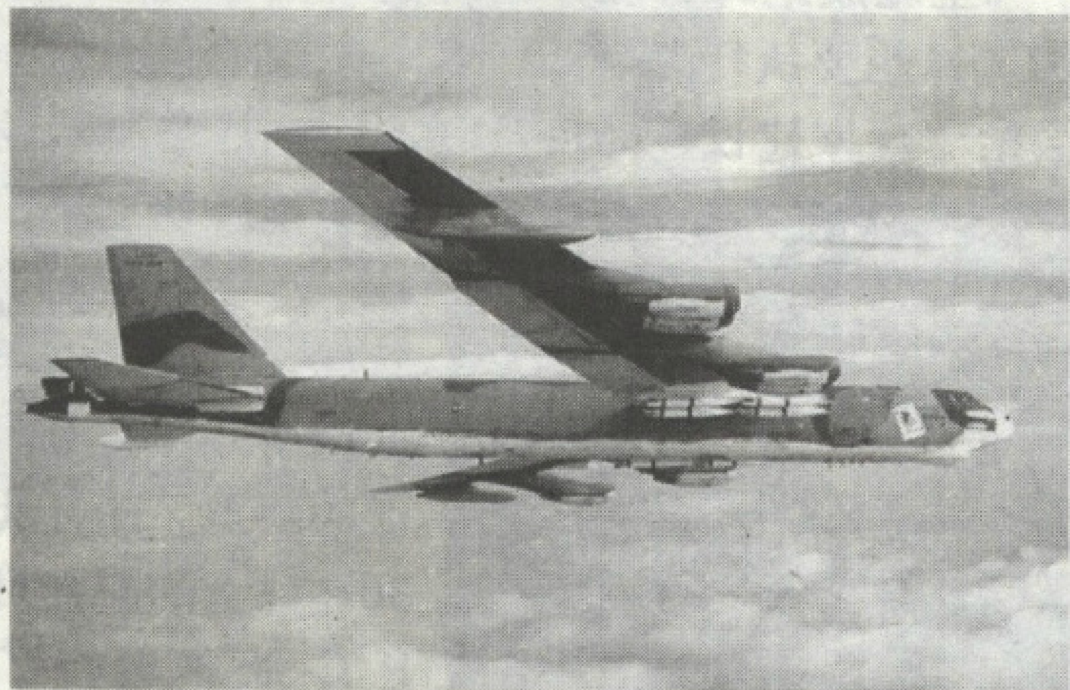
独闯天涯

北京 野火

在众多国内的游戏制作公司及小组中，创意鹰翔一直以其独特的个性和对游戏品质不懈的追求，在广大的玩家群及专业人士中受到好评。可从去年的《生死之间Ⅱ》之后，一直沉寂至今，最近才从他们的网站上了解到，他们从去年就已经开始制作的一个RPG游戏《独闯天涯》，已悄悄然进入了尾声。

《独闯天涯》的背景设定在未来，地球遭受污染、环境日益恶化，人类越来越难以解决由于环境恶化带来的生存问题，于是大部分精英、有钱人都移居到外太空的宇宙居民点，留在地球上的人类仍然在为有限的生存空间和资源相互争斗。生活在与世隔绝的深山中的丛林人类，因一次偶然的失误，为寻找失踪的同伴，冒险进入了人类社会……

《独闯天涯》仍保持了创意鹰翔创意为先的风格，是一款融合了很强的即时战术与冒险谜题的角色扮演游戏，这一点与我们现在看到的RPG游戏有很大不同。在战斗的时候，感觉有《盟军敢死队》的成分，有视线的变化和建筑物的遮挡，主角在大多数的情况下，要充分利用和注意建筑的遮挡，绕过敌人的视线。在此基础上，还有其他感知能力的设计，比如：大狗，就有他一定的嗅觉范围，要是你不小心让它闻到了你的气味，可就得小心了。



紧张激烈的战斗当然需要极为简单方便的操控配合，《独闯天涯》的操控非常简洁，整个游戏就是即时制的，操作表现非常直观方便，只要鼠标好使就行了，别忘了，鹰翔是做什么起家的，有两个即时战略游戏的积累，自然深得佛法之奥妙。

游戏中还有一个很特别的设计，就是“变身”，当主角得到其他角色的装备的时候，穿上那个角色的衣服，就具备了那个角色的能力，这样允许变身的装备有十几种之多，就等于随着游戏的进程，玩家可以具备十几种不同人物的能力，百变金刚，太爽了。要是我玩这个游戏的时候，碰上流氓向我挑衅，我就变身成伐木工，抡起大板斧，给他一下，“嘿嘿！你是流氓？知道我是谁吗？”。现在就是不知道鹰翔是否允许我变成一个亿万富翁，过一回挥金如土的瘾，或许还能干点什么别的不法的勾当，嘻嘻，躲在被窝里我都想乐！

在《独闯天涯》中除了战斗很精彩之外，剧情也很酷。比如说，在游戏中有三个神秘的寻路人，他们是为了找寻更适合人类的居住地而不懈追寻的几个人，可很不幸的是其中两个人都先后死去了，但他们身上人性理想的光辉在他们死后仍然帮助了游戏中的你，而另一个寻路人却由于绝望，变成了一个……，并组织了一个巨大的阴谋，这个阴谋就是……哈哈！天机不可泄露，你还是自己到游戏中去找寻吧。

《独闯天涯》的美术效果在这里必须提一下，原因只有一个，就是：真的非常好，无论是静态的还是动态的表现，画面风格很象前一段时间的欧美大作Fallout Ⅱ，而那种场景的比例感和真实感则更有《博德之门》的气势。

游戏中还包含了很重的冒险谜题成分,你经常要想办法骗开守卫的敌人，破解机关，通过剧情线索找到关键人物和物品等等。

哎！怎么说呢？受篇幅限制，我很难在这样短的篇幅把《独闯天涯》介绍的很清楚，因为它真的很庞大，无论是场景表现上还是情节、玩法设计上，还由于它还没有最终完成，有许多细节我们现在还不得而知，所以，现在还很难描述得非常清楚，但是总之，这是一个庞大的世界，它既拥有即时战术、动作、角色扮演又拥有冒险解谜的游戏特征，你可能感觉它象COMMANDOS、《博德之门》、《铁血十字军》又象《辐射》、《双子星传奇》，但它谁都不是，它就是它，就是《独闯天涯》，制造它的是创意鹰翔。

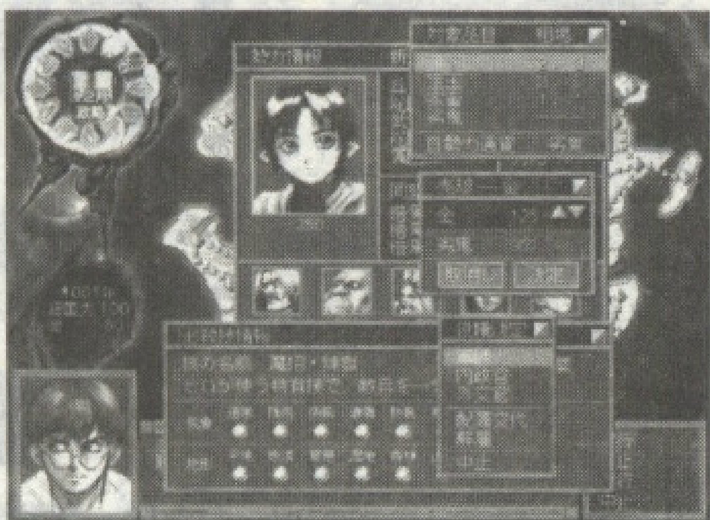
圣魔战记

艾拉降临



胜利女神究竟会对谁微笑呢？神明的慈悲能普照大地吗？

在过去，绿意盎然的奈霸大陆曾经是个天堂乐园，圣神柯里亚、智慧与冒险之神伊普希隆和大魔王杰尼斯三大势力相互平衡，人、魔、神和平共存着。但是，黑暗的支配者大魔王杰尼斯是居住在这块土地上的人类所恐惧与憎恶的对象。信仰圣神柯里亚的人类一直渴望消灭魔族，统一整个奈霸大陆。



魔导世纪996年，以希风为首的三位勇者得到了天界诸神为打倒大魔王杰尼斯而制造的“天魔剑”。为了不让得到天魔剑的欲望强大的人类毁灭世界，杰尼斯牺牲自己将天魔剑封印在另一个世界。但和平并没有如预期般来临，长久以来的均衡被打破了，不同种族的群雄并起。人类等各种有智能的生物都想要一统天下，随之而来的是混沌与战乱。奈霸大陆分裂成40个国家，因为宗教、种族和理念的不同，各自要实现自己统一大陆的野心。

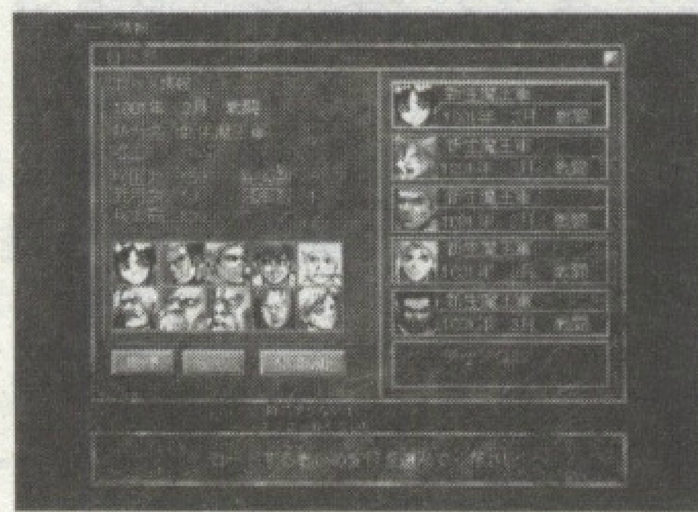
大魔王杰尼斯与人类女子玛利亚所生的女儿希罗，决定继承父亲的遗志，将分崩离析的魔王军重新组织起来，以武力阻止屠杀的惨剧再度发生。但她的母亲死后，圣神柯里亚将其肉体注入“神的魂魄”而诞生了天使艾拉，肩负着传播圣神福音的使命，要将希罗导入正途。大魔王之子杰德也从异世界的地球召唤来了有特殊能力的高中生小雪。母女、兄妹之间的对立似乎变得无可避免。魔导世纪创世以来最惨烈的战国时代即将展开，究竟是人类、妖精，还是魔族可以一统奈霸大陆？

《圣魔战记——艾拉降临》（Spectral Force，曾译《鬼魂力量》）是由日本IDEA FACTORY制作的著名幻想战略游戏，游戏于1997年10月9日发行了PS版本，是PS史上屈指可数的壮烈战争之一。游戏广受好评、热卖后，日本NEC InterChannel于1998年7月31日，将其移植到了PC上。PC版包含了原作精神中的大量因素，移植完成度远超过PS版！PC版本全面强化了图像、声音和动画，追加了新角色，改良了战斗画面，增加了游戏动画等大量新要素。

游戏故事内容丰富，所建构出的庞大世界观足以让玩家悠游其中、玩味再三。200名登场人物各自背负着不同的宿命，展开了极丰富戏剧张力的故事。随着情节的展开，人物各自不同的宿命交织出错综复杂的情节。不同的人物将出现不同的事件，甚至每个人物的结局也不相同。

战斗模式可说是《圣魔战记》中的一大特点，每场战斗最多可派5名武将上场，采取一对一的单淘汰规则，只要将对方所有武将打败就能够获得胜利。影响胜败的因素除了武将的属性之外，还有兵种、阵形、地形、气候和魔法等，并且互有影响和生克关系。每名武将都能施展璀璨华丽的魔法或必杀技粉碎敌兵，而且全部运用动画方式表现，魄力十足的战斗画面是一般战略游戏中难以看到的。战争中交战双方的士兵，最多可达1000名对1000名，2000名战士震撼大地的战斗场面超过了游戏机上很有名气的同类产品《龙之力量》。

《圣魔战记》将操作系统简单化。玩家只须用鼠标选择想要执行的命令，君主下辖的军师就会随时会给予玩家建议，即使是初次接触战略游戏的玩家也能轻松上手。



游戏的画面完全重绘，杜绝了以往游戏机游戏移植分辨率低的缺点。而且共有30名以上的配音员为PC版本进行了配音，使游戏做到了全程语音。PC版还启用了宫村优子（游戏机版希罗的配音由夏木留衣子担任）、国府田麻里子等知名配音演员。宫村优子更是曾经为《新世纪福音战士》的“明日香”配音的著名配音者。玩家游戏时享受到的不只是动人的画面，还有精湛的配音！

《大众软件1999年第三季度合订本配套光盘——圣魔战记专集》将赠送《圣魔战记——艾拉降临》简体中文完全版。

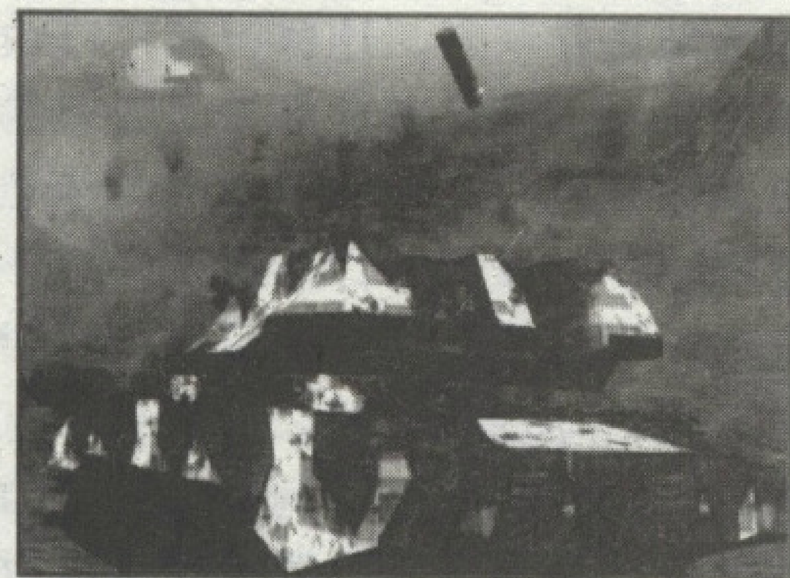
北京 李鹏

Ground Control 地面控制

●深圳 张莉 朱晓恩

我想大家都会认为第三次世界大战的爆发将是一场灾难，然而游戏设计者们却把它当作最佳的游戏题材来使用。你看，他们从中获得灵感，制作了一个又一个的游戏。以前如此，以后也是如此，这也是Sierra即将推出的《地面控制》的由来。

公元2419年，经历了第三次世界大战后的人类正在复苏，世界笼罩在一片乌云惨雾之中。尽管战争中死伤无数，但开发商Massive Entertainment宣称，这颗行星上仍然“人口拥挤、污染严重”，士兵们为离开这颗星球、进入太空而战。你看，虽然在ol' Terra星球上可以用武力压制战争的爆发，但是在太空中，没有人可以阻止战争，更特别的是，在任何一个殖民地星球上，都有两个异军突起的“超级兵团”竞相争夺势力。不久前，“新曙光的秩序”（又名“秩序教堂”）在一些殖民地星球上发现一些异形遗留下来的史前器物，在一颗名为Krig-7B的遥控星球上发掘出整个系列的圆柱状建筑物，教堂中的科学家纷纷尝试着找开启这些建筑物的钥匙。他们的敌人，“克瑞文公社”，得知在Krig-7B上发生的事情，派出一支军队，企图将对手的发现据为己有。



也许有些人称它为即时性策略（RTS）游戏，但《地面控制》实际上更象是一部策略性战斗游戏（就这一点而言，这部游戏与Activision制作的《黑暗王朝Ⅱ》有某些相似点）。Sierra称，《地面控制》剔除了RTS游戏中许多典型的繁冗特点，将游戏的操控集中于策略、战术以及战斗艺术上。游戏似乎也符合快速动作的要求，Sierra形容它“节奏极快”。

你将指挥一个中队的单位，完成一系列不同的任务。你可以将这支中队编成不同的队形，也可以一一定制每个单位的装备。单位类型包括水翼自行车、航行器、坦克以及士兵，你可以在游戏之前选择你的军队和运输车辆。Sierra警告玩家，必须要明智地作出选择，因为一旦你的军队进入一个特别的游戏关卡任务时，就无法创建更多的单位了。



游戏中有30个单人游戏任务，Sierra打算由这些任务来串起“一条引人入胜的故事线”（至少Massive小组已经公布了其中一个人物的姓名－－梅杰·莎拉·柏克，比大多数RTS故事具备更多的东西）。如你所料，可以在英特网上或LAN上玩多人游戏。虽然Sierra还没有公布具体的细节，但是它宣称，这就是部“传统的RTS多人游戏，里面还有一些以前的RTS流派游戏中所不曾出现过的多人游戏模式。

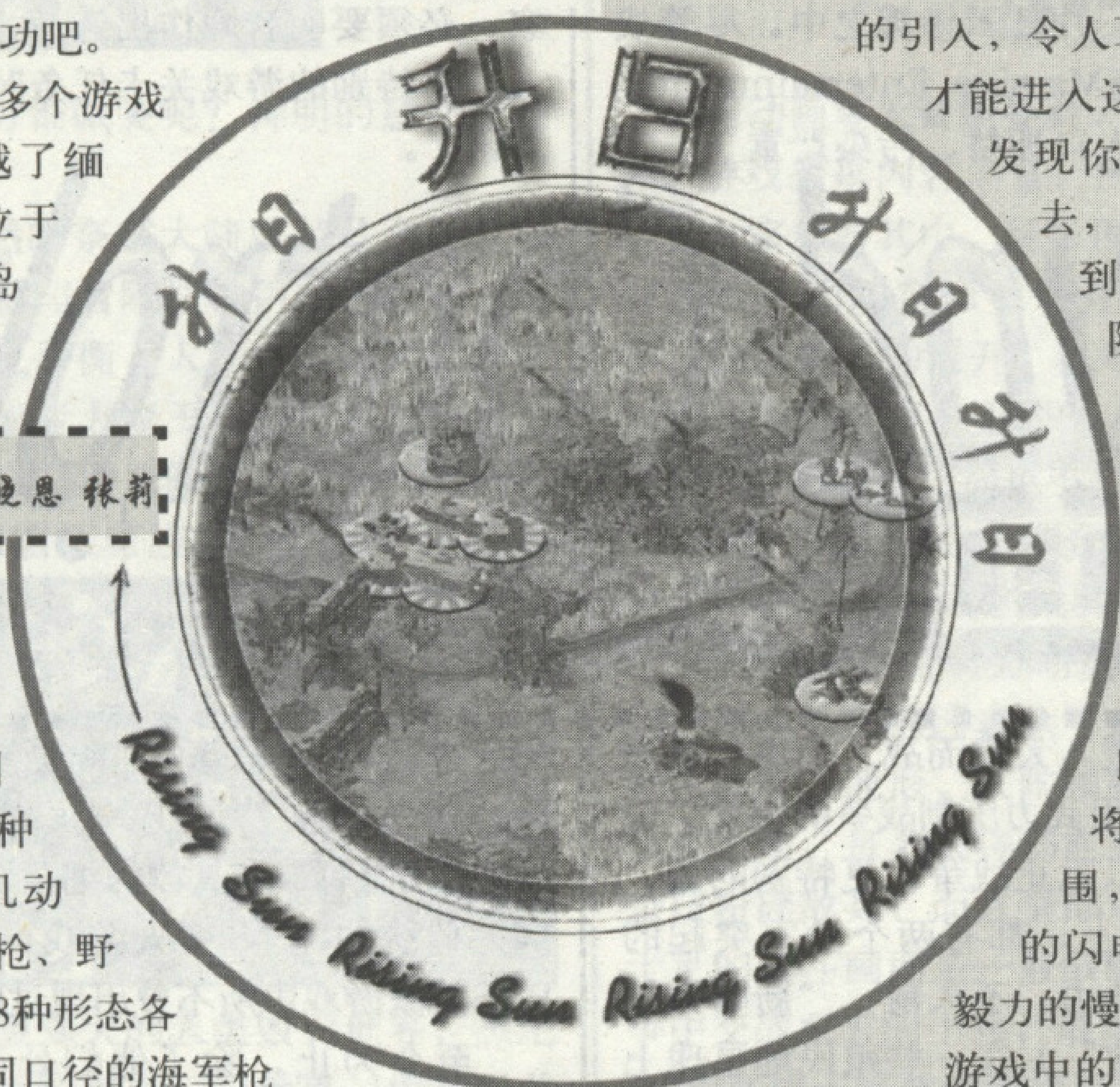
至今为止，除了他们公开的一些图片之外，Sierra还未提供更多关于图像方面的资料。这显然是部3D游戏，你可以完全融入到情节当中去。游戏中有一个自由移动的镜头，这意味着你可以随意的缩放地图，“从任意一个角度来观看剧情”不同的世界意味着不同的操控环境，让游戏的设计者们大显身手，你将会在丛林中、沙漠中以及崎岖不平的山谷地带与敌人周旋。

你也许听说了，最近Sierra正进行一次大规模的重组，取消了一系列准备开发的游戏（其中包括策略游戏《半兽人：远古的复仇》）。《地面控制》，是他们所明确提及仍在开发中的游戏，目前预计在今年年初就会与游戏玩家们见面了。

深圳 朱晓恩 张莉

在游戏《升日》（Rising Sun）中，TalonSoft小组将其最受欢迎的《战争（Campaign）》系列策略游戏的战场从欧洲移植到太平洋地区。其它一些游戏也曾尝试着将欧洲地区的引擎设计引入到太平洋地区，但是却相继失败，因为太平洋战场中的战役比例、策略和整体感觉与众不同。希望这次TalonSoft小组能够成功吧。

《升日》中有40多个游戏关卡，战争疆域跨越了缅甸、新几内亚岛（位于太平洋中南部的一个岛屿）以及阿留申群岛。两次动态战役以及相关的战役将会为游戏玩家提供长时间指挥及保存军队的机会。



我们目前所看到的测试版游戏中有19种坦克、装甲车以及机动枪、32种迫击炮、步枪、野战炮以及防空组织，8种形态各异的运输机，5种不同口径的海军枪炮。步兵团将会显示出组织的不同素质，展示了它们独一无二的特性。

游戏中不仅包括了《西线》中的大部分联盟组织，还有那些来自太平洋地区的奇特组织。美国的海军兵团、菲律宾的侦察兵以及土著游击队都会考虑到。引入的装甲车中，包括了不适合欧洲人使用的轻型坦克，比如说象配备了直径为37 mm的大炮的M-2和M-3坦克。M3A1喷火大炮上配备了"Ronson"火焰喷射器，将会运用于海军兵团的“螺旋前进及焚烧”战术。联邦军队拥有与Matilda Ⅱ相当的势力，“青蛙”两栖部队单位包括了海更斯舰艇（Higgins）、DUKW、登陆艇攻击部队，以及LVT（A）1水陆两栖坦克。炮兵的势力也不容小觑，新添加的作战单位包括了移动快捷的高山榴弹炮。游戏中还有新添的飞行器，不过没有在测试版游戏中出现。

第二次世界大战中，在欧洲地区与太平洋地区爆发的战争之间最显著的差异就是地形。在《升日》中，热带地区中典型的珊瑚礁将会影响两栖部队的登陆，两个不同层次的丛林将会产生不同的移动限制和能见度限制，岛上遍布的“库耐”（kunai），也就是“象”草，也会影响移动。洞穴的引入，令人耳目一新。只有某些军队才能进入这些洞穴中，敌人将无法发现你的行踪，除非他也爬进去，而且间接炮火也无法伤害到洞穴里面的人，可以用于防御。紧密分布的洞穴，可以让你不露踪迹的移动于其间。热带地区以及气候温度温和的地区内会有波浪般的干稻草以及大量的棕榈树，它们也会影响部队的移动以及能见度。不同的地形将会影响战斗的步调以及范围，游戏中很少出现快节奏的闪电战，主要以考验意志和毅力的慢节奏的持久战为主。

游戏中的引擎仍然使用了《战争》系列中所常用了点动鼠标左右键的方式。战斗方案将士气、人数、火力综合在一起，这些因素可以由领导者以及地形来影响。《升日》在上一代游戏的基础上增加了两个重要的概念。为一些游戏关卡准备了改善后的黑夜规则，这抓住了许多太平洋战斗所具备了怪诞、紧张的气氛。在晚上，可见度将会受到限制，但是机械化移动却会加倍。这些特点有利于渗透行动的进行（无论是你渗透到敌人的势力中，还是敌人渗透到你的势力中）。照明弹能够暂时驱除可怕的黑暗，但是不能保证一定成功，很可能会出现偏差。因为它们只能在一个回合中持续照明，同时还需要耗费你20个动作点来执行，所以照明弹并不是用来对付黑暗的最好的武器。利用步枪或机枪的火力来照明，也不是个好办法。在这种情况下开枪，很容易造成“走火”。拥有良好视力的敌人将会朝你开火。黑夜会影响你的还击，因为开火并不是任何一个组织可以控制的。

《升日》似乎拥有太平洋策略战争所需要的全部因素。但是，游戏关卡的全部范围以及最后的人工智能将决定了它是一部青出于蓝而胜于蓝的佳作，还是一部狗尾续貂的庸俗作品。

麻烦大了

Tonic Trouble

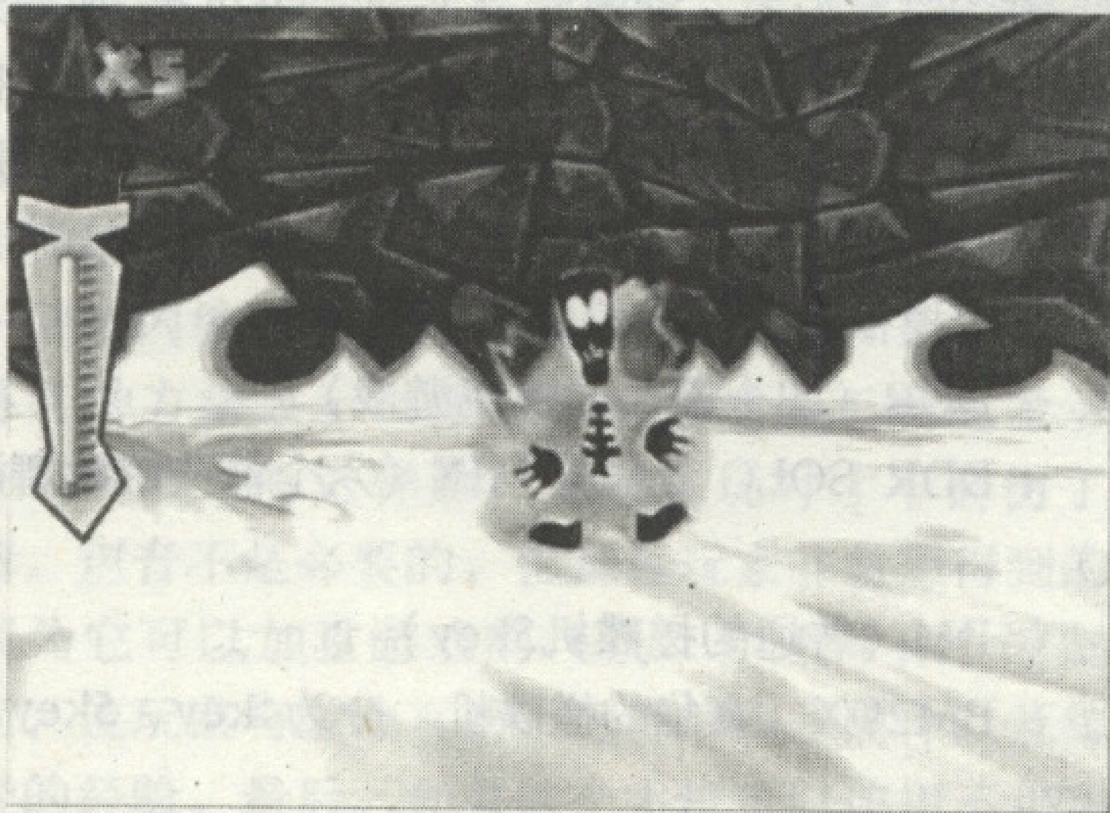
枫茗轩工作室

ED，一个友善，但又粗心的外星人，在参加一次银河科学探险时，意外地将神奇的Tonic药罐子掉落在了地球上。这个药罐子在掉落地球后，里面的物质泄漏出来，影响了地球上的人类和动植物的生存。白雪覆盖的山头开始向上升，海洋无端地出现又消失，河流里充满了Sangria，动植物开始变形成为奇怪又危险的生物。ED的星球委派ED回地球取回药罐子，以避免更多更大的灾难发生……

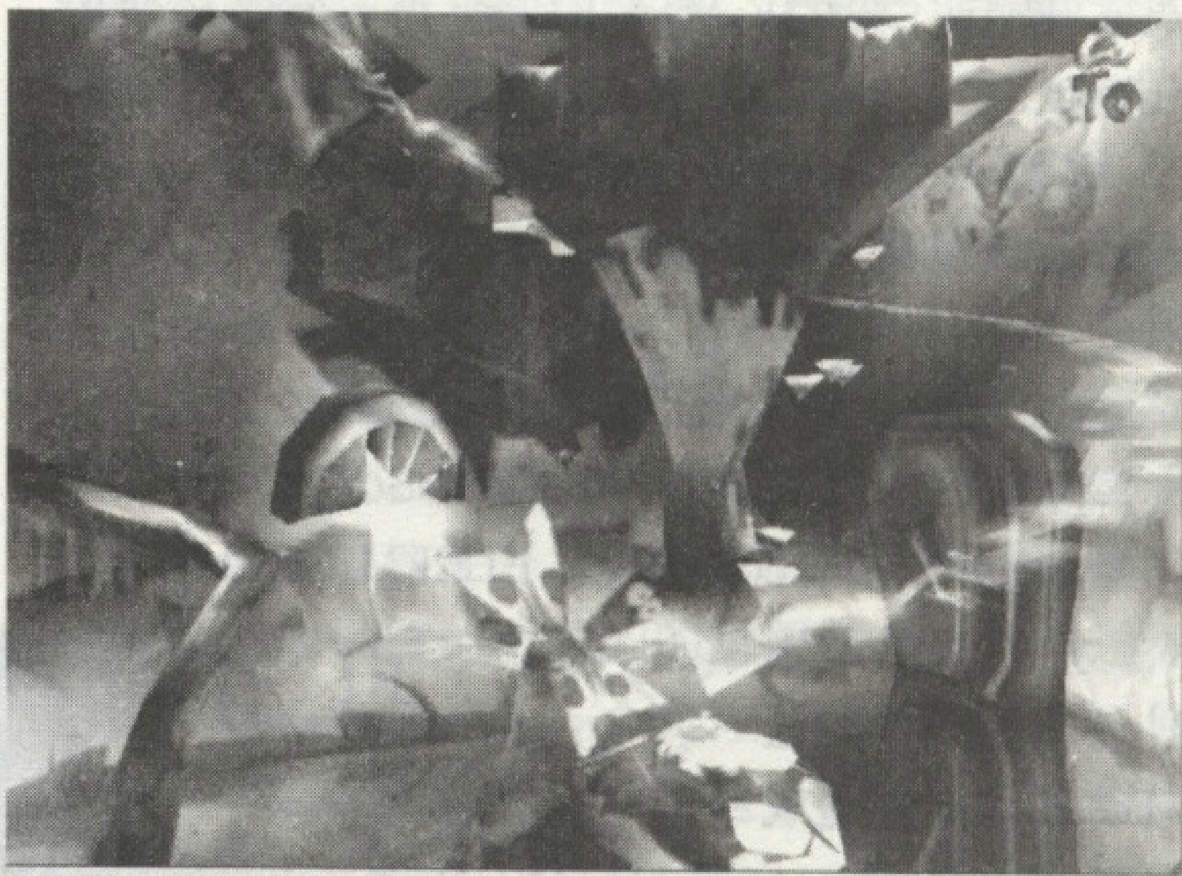
传闻《麻烦大了》原来是为《雷曼Ⅱ》精心制作的技术示范，Ubi Soft本来打算用它测试他们全新的3D引擎。不幸的是，游戏难以置信地延迟了，使原来应该是《雷曼Ⅱ》先驱者的它，却变成了它的继承人。

游戏的整体风格和画面，十分类似Mario64和《雷曼Ⅱ》，作为玩家的你，将在全3D世界中操纵ED，解决各种问题，同时又要逃避或干掉要杀你的敌人。该游戏与其他场景游戏的区别在于ED可以在不同的地方拥有大量不同的武器。在游戏中，你可以飞行、游泳、投掷、沿冰瀑布滑落、用枪攻击敌人，当然还可以从一个场景跳到另一个场景。更妙的是，通过收集彩色的球可以提升等级，ED有能力将自己变成有牙的西红柿、木制篓子，或是超级ED——一个有着强大肌肉的人。值得注意的是游戏中有超过50个的怪异的敌人，像巨大的食人蔬菜、扭曲的木乃伊等。

《麻烦大了》共有11关，除了让ED花费了大量时间的冰层外，还有一些等级的场景建在埃及金字塔、工厂、大峡谷以及有着丰富的巨大水果的冰川附近。象《雷曼》系列一样，每一个不同的等级都会赋予ED一项新技能，而他必须学会，不然就冲不过这一关。比如说，在游戏刚开始时，ED只有一根可以用来攻击敌人的棍子（没太大的威力，只能用来攻击巨大的食人西红柿）。在游戏的进程中，你可以用棍子提起重物，用Pogo棍为支点跳过熔岩，用吹管吹出蜜蜂攻击敌人，用魔杖使敌人减少攻击性。制作者们丰富的想象力奠定了这款天才游戏的根基。



由于《麻烦大了》是Ubi Soft的第一款开放空间的3D游戏，所以开发队伍相当庞大。除了队伍中的60个主创人员外，还有30个动画制作者、12个等级设计者，12个3D画家和4个声音和音乐的创作者。该组用适宜的3D集成工具构造这个被他们称为ACP，花了18多个月耗资4百万美元的游戏。也许说得太多了些，但至少说明物有所值。游戏中所有的图像于任何细节来说都十分美丽。每一个等级中，设计者先将图像设计确定下来，画在纸上，随后扫描进电脑，用Powerpoint和Painter修改。接着，3D小组用3D Studio Max创建模型，最后经照明完成。



虽然和Ubi Soft公司的另一款游戏《雷曼Ⅱ》相比，无论是在画面、音乐、可玩性上来说，都有明显的不足，但是《麻烦大了》还是有其独特的游戏风格和内涵。当你在对《雷曼Ⅱ》中那些新经验和冒险感到惊异时，《麻烦大了》或许会带给你更多的惊讶。



★ 天使手记 ★

各位好！又到我DREAMER出场的时候了！天气渐渐地冷了，模拟器界也有点，没有太多能激起人兴趣的东西出来。但网上自由软件和“LINUX”炒的挺热闹，我也跟着风玩了一把“火”，最后用自己的旧机器装了一台服务器出来，说实话装完LINUX、APACHE、MYSQL、PHP以后我的确感到了一种空前的满足感，这都是后话了，等有机会再写给大家看。近一点的是LINUX主机上也有不少非常不错的模拟器，象INES、SNES9X都有LINUX版，以后我们会向大家介绍一些的。推算起来本期出版的时候应该已经是2000年初了，在这里我要向一直支持《模拟天堂》的读者和网友道一声“新年好”。最后，我的EMAIL换了一个比较快的emu@btamail.net.cn 大家有什么问题可以和我联系。模拟天堂在网上的家是 http://www.game2000.net 大家有空来看看。

★ 模拟器新闻联播 ★

风水转……Bleem! 反过来起诉Sony!

据www.bleem.com消息！BLEEM.CO今天反控Sony意图以不正当、不公平的手段压制 Bleem! 企图造成独占的事实。Bleem! 公司也向法院指控 Sony 不当地使用著作权和影响力来阻止Bleem! 的贩卖。Sony 除了要求零售商抵制Bleem! 之外，还在E 3 展举行的时候，利用影响力要求大会禁止Bleem! 参展。



DreamNES 0.3版正式发布

完全由清华大学的Kervin开发的DOS版FC模拟器——DreamNES，推出了0.3版

重要改进：

● 修正特殊映射BUG，消除一些图像混乱Double Dragon3片头正常MIGHTY FINAL FIGHT等背景卷动正常双截龙Ⅱ等状态条显示正确

● 修正超级玛丽中黑天问题

● 修正MMC1VROM交换BUG：响尾蛇（snake rattle&roll）画面正常

● 修正SPRITE顺序BUG：天使之翼有人脸了……

● FPS可调（DREAMNES.CFG）

● NTSC、PAL制式可选。如果某些游戏（绿色兵团等）有画面不正常，请试着换一下主机制式

● 可调速自动连发键

Tiler v0.5b超任图像修改工具发布

这是一个新出的编辑和修改超任游戏图像的工具，这是它的第一个版本，所以没有更新提示，它的功能有：

- 可运行于640x480和16位增强色
- 支持四个层，每个层允许有自己的前景层和背景层
- 允许32x32一直到1024x1024的贴图
- 支持最多4096个贴图
- 输入和编辑贴图
- 调色盘和贴图输出
- 支持四个层的镶嵌效果
- 支持三种不同的调色盘格式
- 可读入ZSNES的存盘文件
- 免费软件

DDR&BM 模拟器

新加盟模拟天堂的阿宏放上一个DDR&BM模拟器，这个东西可说是目前最好的DDR&BM模拟器。这是个集DDR（跳舞机）和BM（搓碟机）在一起的模拟器。

这个模拟器可以模拟的音乐游戏有：

- DDR（四个箭头的跳舞游戏）
- DDR SOLO BASS MIX（六个箭头的跳舞游戏）
- BM（普通的搓碟机5key）
- BM2DX（豪华的搓碟机，分为4key、5key、7key）

这个模拟器比DDR99多了个S级的评分系统，它还有一个最大的特点，就是可以在BM上玩DDR的歌曲和脚谱，或者在DDR上玩BM的手谱，转换时只要改一下OPTION就行了！

blini！第二版发布

blini！（second release）能够让你轻松地对你的bleem！ ini文件进行编辑。第二版有以下更新：

1、加入了在线更新的功能

2、修正的Miscellaneous的Bug

3、速度加快了

4、增加了菜单Menubar

5、禁用Compatibility.txt，以获取更好的性能

6、在blini!运行时能够选择其他的*.ini和*.txt文件

★精华文章选登★

模拟器——错还是对？？

原作者：AKA

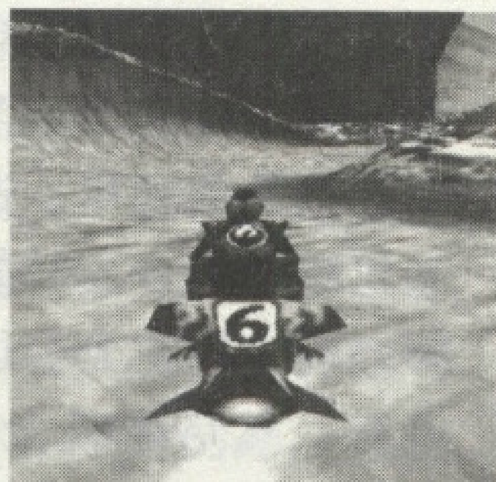
全文翻译：模拟天堂 — 蛊治

修改：模拟天堂 — DREAMER

编者按：这是本文的最后部分，以前的部分都已经刊登在各期《大众软件》上，有兴趣的朋友请查阅。

“那么我究竟为什么要在乎这些法律行为？”不耐烦的人可能会叫。“我不过是要编一个模拟器，不是要上法律学校！”如果你要写一个模拟器，那你就不得不与这些东西打交道。“那么如何呢？”你会问。让我们看看在一个电视游戏模拟器身上发生了些什么。

一个游戏主机，不管它是立式投币街机还是家用机，制造工艺都是非常精细的。你得有使游戏运行的编码。其次，你得有使游戏按你期望的方式运行的硬件。你得想办法把游戏储存在主机里；同样地，你需要某种处理硬件在游戏内编译和执行代码。你得有种方法显示画面。你得把画面正确地显示出来，游戏只有这样做，玩家在玩时才不会伤了眼睛。声音不是必要的，但却是玩家非常想得到的，因为它可以加重游戏的气氛。你还得有个控制界面，使玩家与游戏互动，这都取决于硬件以及编制者的经验。最后，如果这个主机可以使用不止一种游戏，那么你还需要一个法律名词叫做“递交系统”。这是指你得想一种办法把游戏存在主机之外，等你想玩时再把游戏代码输进去。



哇，这可真是个苛刻的要求！使之成为现实可需要不少的专业知识。这就是为什么知识产权会搀和进来。不管你想写怎样的一个模拟器来模拟怎样的一个游戏主机，你都要注意不要侵犯原有者的知识产权。还记得我们关于专利权，版权和商标权的讨论吗？这里是一些现实中的例子。

■主机的名字，它的外型设计，任何为了该主机设计的公司吉祥物和标志，以及任何原供应商的吉祥物和标志，这些都是被商标法保护的。

■为主机设计的商业软件受版权法保护。如果它有一个个性化的“递交系统”或包含着供应商特殊设计的编码，可以使不止一个供应商在硬件中进行特殊的进程，那么它也被专利法保护。

■原主机和它的硬件可能会被专利法保护。如果它内部运行着供应商制造的特殊部件如BIOS，那么这些部件也被专利法保护。任何为那些部件编制的内部宏代码都受版权法和专利法保护。

■图像及声音处理器受专利法保护。内部的宏代码受版权法和专利法保护，尤其当你所面对的是供应商提供的处理器。

这些问题的关键字是“过程（PROCESS）”。记住，专利权是用来保护一个供应商提供的特殊产品或制程（即过程）的。专利权比版权更具保护力，所以当供应商起诉一个模拟器开发者偷窃他们的知识产权时，他们喜欢用专利权作为主要理由。供应商产品的软件开发者宣布版权受侵害是有限制的，除非他们能证明他们的编码包含特殊的过程或是可以联系到硬件中一个供应商特殊的过程。你可能从未见过商标权受到侵害这是因为“公平使用”的概念（我们将会在后面讨论）。所以说，对供应商的产品来说，专利权能提供最有力的保护，其次是版权，再次则是商标权了。

你可能会奇怪为什么供应商紧盯着模拟器开发者而不在乎他们的外型设计？你可能还会奇怪软件公司为什么会坚决反对对他们名字的更改？你还会奇怪为什么有些公司很快的就会宣布在他们专有硬件里的代码被侵犯？专利权和版权是主要原因。专利权现在是原供应商手中最有力的武器，而且专利保护包含着颇重的分量。相比较而言，版权就像有个大弹仓的快速手枪——版权保护有着相同的打击

力度，但并没有专利保护的那么重。商标权，以它们的本性来看，没什么大作用，不过也可以算是供应商潜在的法律打击手段吧。

对模拟器开发者来说，最主要的问题就是找到一个复制供应商被专利权保护的产品，同时又不侵犯那些专利的方法。这么做的唯一一个合法方法就是用一种所谓“REVERSE ENGINEERING”的技术。也就是取其功能而去其外表。举个例子，你的东西可以像原供应商一样工作，但不能包含任何相同的硬件和软件。它可以用和原件相似的名字、相似的包装和相似的界面，但不能是完全的克隆体。换种说法，它可以长得像个鸭子，像鸭子那样走，像鸭子那样游泳，像鸭子那样叫，但它并不一定真的是个鸭子。不过，就算一个东西成功的通过RE将一个受专利权保护的东西的功能复制了，但却没有或是不能证明它是独立开发的，那么原供应商也可以认为它是非法的。当一个开发者无法克服一个技术问题，或是因某些原因无法开发自己的RE代码时，上述情况就经常会发生。这时，他们会换一种方法，就是在自己的产品中运用原供应商的合法产品。这就是所谓的“供应商授权”。在这种情况下，模拟器开发者就会选择不去复制一个特殊的制程。开发者会选择从供应商那里获得授权，以使开发的产品能够面世。不管它的形式如何，供应商授权在电脑界是普遍认可的。事实上，这是一个在原专利权所有者和被授权者之间的一个合法技术转移。如果一个独立开发者找到一种方法来克服大部分的法律和技术上的问题，顺利的开发出一个好用的模拟器，那么原供应商对它的发售怎么办？开发者怎么进行这场法律战斗呢？合法与否与它是以商业目的发售或是在公共站点上免费发布有关吗？原供应商能借此机会增加自己的利润吗？还是让我们在叫嚣和充满火药味的信件中结束它呢？简单的说，独立开发的模拟器在发布过程中主要的障碍是什么？这是个好问题，正是我们要讨论的。

第三部分：发布一个模拟器

1999年1月28日发生了世界模拟器界的一个大事。就在那一天，两个黑客——EPSILION和REALITYMAN——发布了ULTRAHLE，世界上第一个能完整运行N64主机的模拟器。以前好多人企图模拟N64，但都失败了。有一个模拟器在就要成功时因怕会被起诉而被迫终止了。那时EPSILION和REALITYMAN正在编写ULTRAHLE。他们没有从该主机的低级功能和“向上工作”着手，而是从高级功能和“向下工作”开始（这就是它的名字ULTRAHLE的由来——ULTRA HIGH LEVEL EMULATOR高级模拟器）。

作者就写到这里，译者也就译到这里了……模拟器可能是永远也写不完的主题，让我们一起为她祝福吧。

（完）

★硬件技术专题★

微处理器的模拟

作者：模拟天堂——阿聪

这篇文章是为了能让读者能了解一些关于微处理器的背景资料，从而能明白倒是如何模拟一颗微处理器的。本文并不会告诉你一些诸如它们如何工作，为什么那样工作的细节。要是想知道那方面资料的话，请参考其它相关材料。

要了解微处理器，第一件事就是至少要在概念上知道它里头到底有什么东西。微处理器里的第一样东西是储存器。储存器是非常小、也非常快的内存。在6502（红白机所使用的处理器）里面的储存器能贮存1个字节（8位）的数据。6502有3个数据储存器，分别叫作A，X和Y（A有时候被称作Acc或者Accumulator）。第二样在微处理器里的是一个能执行指令的“魔术盒”。我们需要知道是当我们给它发出指令时，它就会执行相应的操作，别的就不须深究了。最后一样是数据总线。它能让微处理器从主内存读出和写入数据。程序就储存在主内存里。

如果你曾经编写过程序，你就会明白微处理器是怎样工作的了。当你编程的时候，你知道你的程序会被从头到尾，逐个逐个指令地执行（我们暂时先忽略掉有分支时的情况）。这就是微处理器工作的方式。你首先告诉它你的程序在哪儿，然后让它执行。然后它就会将所找到的程序永远地执行下去，一直到它被强行终止。你的程序则是以该处理器的汇编语言所写成。很多人对“汇编语言”这个名称不理解是因为它并不仅仅指一种的语言。举个例子来说，C语言是一种单一的计算机语言，它并不因为你编程对象的改变而改变：无论你是为了Macintosh还是PC编程，C的指令都是一样的。这是因为C有着硬件无关性。汇编就不一样了，它与硬件

有关：因为PC与Mac有着不同的硬件，所它他们各自的汇编语言也不一样。这看起来很糟糕，要知道世界上有着数百种不同的处理器……不过就算表达式不一样，因为基本操作都是一样的，所以情况还不坏。就象你学过C再去学JAVA一样，你要学的只是一些新的表达式而已。

OK，我在前面的章节里已经给了你不少信息了。要消化这些信息最好的方法就是通过一个例子。

我会用6502汇编语言，因为红白机里用的就是它。

怎样编写一个模拟器

1.0 简介

我经常看到人们问：“我如何开始编写一个模拟器呢？”这可是一个挺复杂的问题，也很难作出一个简单的回答。在这篇文章里我会尝试教授一些模拟器编程的基本概念。本文不会让你一跃而成为一个模拟器的专家，也不会教你一步一步地编出一个特定的模拟器。它只会教你一些为理解如何模拟所需的基本概念，让你能从一个较高的起点出发。在这里我能教授的只是“我”是如何写出一个模拟器的。

本文所教授的技巧并非唯一的方法，但它们能教给你基本的概念，成为你改进的基础。

1.1 准备知识

我会尝试着让这文章尽可能简单，但我必须假定你（读者）有着一定的基础知识。首先，你应该能利用某种语言编程。我无法教你基本的编程，况且在学习基本编程的同时学习模拟器编程实在是一桩很困难的事。假如你不懂编程，我建议你首先去学习基本的编程，然后再来学习编写模拟器。我会努力做到让本文做到不限定在某种语言上，但在我会使用C语言来给出一些例子。C是一种很流行的语言。它独立于平台，也很容易找到相关的资料。我会清楚地解释这些例子，就算你不懂C你也照样能明白那些指令在干什么。另一样你要了解的是二进制和十六进制，而且你要能在二、十、十六进制之间互相转换。当你在硬件层面上工作时，一切东西都是数字。所以了解这些进位系统是很重要的事。我会自由使用这三种进位。

1.2 什么是模拟器？

在我们开始讨论如何编写模拟器之前，很有必要弄清楚到底模拟器是什么。模拟器是一套运行在某个特定平台（PC、MAC……）上的软件，能让你运行为其他平台（街机、家用游戏机、电脑系统……）而编写的程序。为明白起见我们把运行模拟器的系统叫作主系统，而被模拟器所模拟的系统叫作目标系统。模拟器基本上是一套仿真目标系统硬件活动的程序，这是为在主系统上运行为目标系统所编写的程序而必需的。举个例子来说，假如我要在PC上运行街机版的“吃豆”（PACMAN），我就要在PC上写一个仿真“吃豆”街机硬件的模拟器。再在模拟器里载入“吃豆”的程序，它就能象在真的街机上一样在PC上运行了。

2.0 硬件常识

在进入讨论前，让我们先来理解基于微处理器的硬件是如何工作的。当编写一个模拟器的时候，硬件和软件和是结合得十分紧密的。为了有效地编写模拟器，你必须对两者都有一个很好的理解。每个基于处理器的系统都有三个主要设备：处理器，内存和输入／输出硬件。

系统的核心是微处理器。处理器从内存中读出指令并依照这些指令操作。一条指令能让处理器从内存里读出一个数，或者将两个数相加，又或者比较两个数，还有其他的操作。处理器会依顺序执行这些指令，它会读出一条指令，执行它，读出下一条指令，再执行，依此类推。不同类型的处理器大部分都可以由编号加以分辨。你可能听说过的有6502、80、6809、68000等等。每个处理器都做我刚刚提到的那些基本操作，但每个都用自己的方法去做。我们有时候也提到处理器家族。它们是一系列基本相同的处理器，通常由同一间公司制造。举个例子说，摩托罗拉公司的68K处理器家族包括68000、68010和68020。它们之间很相象，但每个都比前一个先进一些。

2.1 寄存器

每个处理器都有一系列的内置寄存器，用于储存数据，地址以及控制处理器。程序记数器（PROGRAM COUNTER）最常见的寄存器是程序记数器（PC）。PC储存着下一个将被从内存读出指令的地址。当处理器被重置时，PC被初始化到特定的状态，它的值随着指令的读出而增加。使用跳转和分支指令也同样能改变PC的值。

（未完待续）



地狱亡魂 (Revenant)

游戏类型：角色扮演　制作：Eidos　发行：Eidos

系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9×

说到A－RPG就不能不提《暗黑破坏神》，它所带来的冲击绝不亚于当年的《命令与征服》，在它之后的数件模仿作品中，没有一个可以和它相提并论，在玩家的心中始终是《暗黑破坏神》，不论是对一代的怀念还是对二代的期盼。《地狱亡魂》的出现暂时弥补了空白，由于系出名门（Eidos），所以我虽对它抱着怀疑态度，但还是尝试了一下。

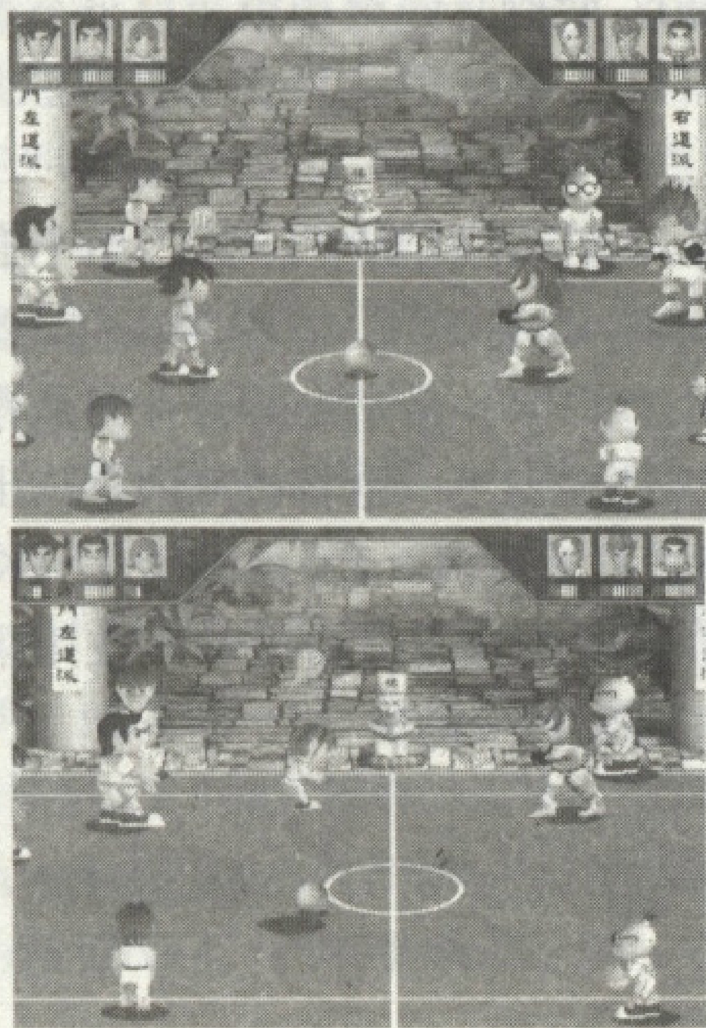
《地狱亡魂》是典型的A－RPG游戏，无论是操作方式还是情节模式，都和《暗黑破坏神》属于一个类型。其实，模仿本身并无好坏之分，重要的是最后的作品水平。《地狱亡魂》在图像方面显然采用了比《暗黑破坏神》先进的手段，但只是使画面在一些细节方面有突出表现，在整体效果的渲染上远远不如后者。3D是其特点之一，但笔者始终认为目前的3D水平并不足以完全超越2D（看看《盟军敢死队》和《法老王》就知道了），有时反而会增加负担。《地狱亡魂》的角色形象受到3D制作的限制，显得不如《暗黑破坏神》中的主人公那么活灵活现。音效也是一样，《暗黑破坏神》中那扣人心弦的音乐和诡异莫测的音效很难在《地狱亡魂》中找到。游戏操作起来感觉怪怪的，鼠标有点曳，人物有点飘，挺恐怖的，好在操作方式还算简便。

说了这么多坏话，是不是觉得《地狱亡魂》不可救药了？不是的，我只是就它和《暗黑破坏神》作了对比，其实在《暗黑破坏神Ⅱ》出来之前，《地狱亡魂》是唯一可以暂时替代的作品。这款游戏虽然在各个环节都没有达到顶尖水平，但总体上也算不错。尤其是多人连线功能，大大超出《暗黑破坏神》的水平。

《暗黑破坏神Ⅱ》的跳票，又将无聊的时间延长了两个月（天知道是不是两个月），所以，玩玩《地狱亡魂》也不错啊。







热血躲避球

游戏类型：动作　制作：Apexsoft Technology

发行：Apexsoft Technology

系统配置要求：奔腾100、16MB内存、WIN9×

有没有玩过“躲避球”？当初熊猫公司的《爆笑躲避球》可真是风靡一时呢。今天我们介绍的是一款和《爆笑躲避球》类似的游戏，叫《热血躲避球》。顾名思义，“爆笑”比较搞笑，而“热血”嘛就比较动作啦。

虽然离《爆笑躲避球》的年代已经很久远了，但玩起躲避球来还是那么令人激动。不过奇怪的是，经过这么多年，《热血躲避球》似乎并没有长足的进步。面无表情的人物和呆板的动作似乎还不如《爆笑躲避球》，好在整体效果的提高让人感到时代的进步。

《热血躲避球》的规则还是以前的样子，通过传球、掷球来打击对



手，当一个队员的生命值为0时就要下场了。当然，队员可以通过躲避、跳跃、接球来逃过一劫，或者使用“大招”给人致命一击。

《热血躲避球》的人物设计颇具特色（虽然面无表情），他们都有丰富的剧情作背景，看着他们在场上东奔西跑，也真够紧张呢。游戏通过键盘操作，双击方向键是奔跑，这一点很不方便（有时会毁掉键盘的）。

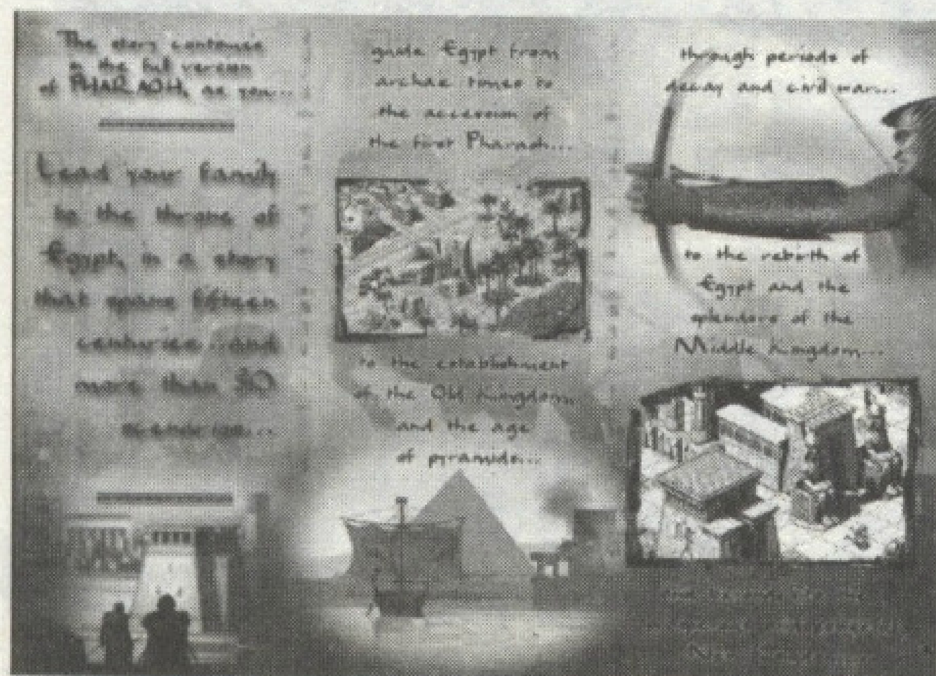
尽管《热血躲避球》在这个年代已经连旁门都算不上了，不过在QuakeⅢ之余，轻松一下也好啊。

法老王 (Pharaoh)

游戏类型：模拟经营　　制作：Impressions　　发行：Sierra

系统配置要求：奔腾133、32MB内存、WIN9×

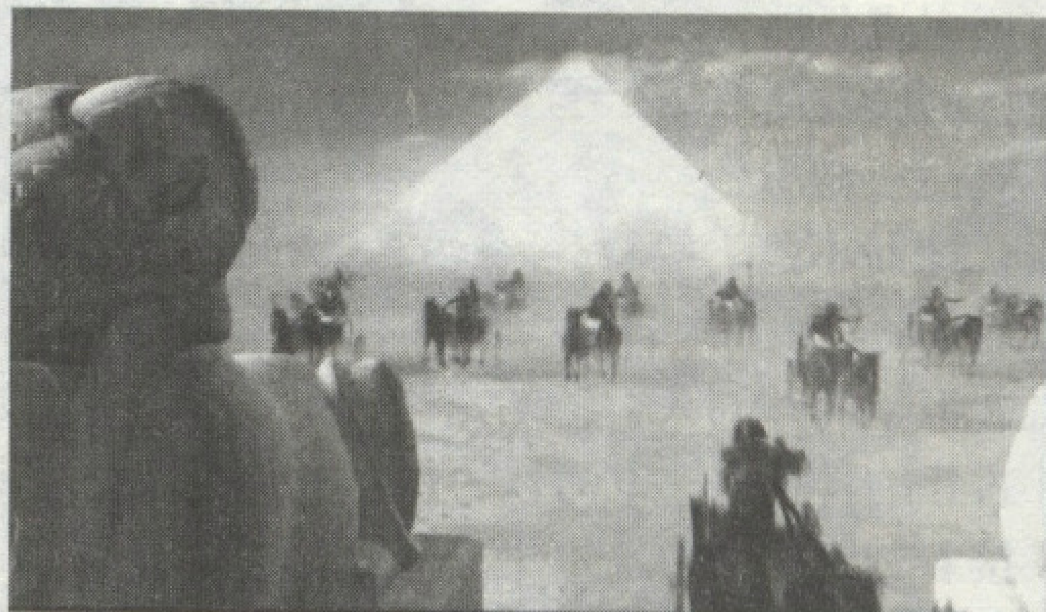
刚刚上市不久的《法老王》，想必已经有不少朋友拿到了，对于这样的好游戏，大家总是争先恐后的。在前作《凯撒》系列的成功之后，Sierra再接再厉，推出的这款《法老王》使其在这一类型领域里又有了进一步的提高。



以埃及第4王朝的3大金字塔为代表的古埃及金字塔，为后人留下了无限的遐想与希望，它不仅代表了古埃及的灿烂文化，也是全人类历史的骄傲，也许还预示了更多未知的东西。在那遥远的年代，人们是怎样生活的？怎样交往的？怎样建造那永远屹立的金字塔的？这一切极具魅力的背景，使《法老王》从一开始就比《凯撒Ⅲ》略胜一筹。



当初见到《凯撒Ⅲ》时，真的惊讶于它精美的图像，虽然游戏本身有些复杂，但这只能增加最后的成就感。看着最后那平地而起的繁华城市，仿佛回到昌盛的凯撒王国。《法老王》的画面风格是以古埃及的建筑特色为背景的，在整体水平上比《凯撒Ⅲ》还要高。由于特殊的地理位置，画面以金黄色调为主，看起来有着浓浓的埃及请调。在建筑方面，秉承现实中古埃及的风格，尤其是“终极”建筑，象金字塔、人面狮身像等，都以真实的比例出现，其宏大的规模和逼人的气势远远不是《凯撒Ⅲ》中可以体会到的。游戏中的人物造型很小，但并没有被忽略掉，他们的衣着、身份以及一举一动无不表现出制作者的苦心。配合画面，《法老王》的音乐也别具一格，从悠扬的音乐里，玩家能够得到片刻休息。游戏音效丰富自然，和游戏内容搭配得丝丝入扣，使其整体感大大增强。



《法老王》的整个系统和《凯撒Ⅲ》基本相同，如果玩过《凯撒Ⅲ》应该不会遇到什么困难。游戏尽力模仿现实中的情景（当然有时也会加入一些夸张的东西），使之达到最佳的平衡状态，不会出现《凯撒Ⅲ》中那种夸张的难度（现在想起还感到心寒）。

《法老王》可以说是模拟经营游戏中的代表之作，与《模拟城市》系列相比，它的魅力在于古老的文化和辉煌的历史，希望有一天可以做出中国背景的游戏（可以取名叫《秦始皇》嘛）。

印第安纳琼斯和魔鬼机器

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

——晶合实验室 奥杰



众所周知，Core制作组的游戏开发人员从《失落的阿肯色之人侵者》（Raider of Lost Ark）等著名电影中获取了许多灵感，从而制作出经典系列游戏《古墓丽影》。如今LucasArts公司似乎也从劳拉的身上汲取了不少东西，推出了动作冒险游戏《印第安那琼斯和魔鬼机器》。从前LucasArts公司所制作的印第安纳琼斯系列游戏都只是一些传统的Point-and-click冒险游戏，没有多少动作成分，所以此次印第安那琼斯系列游戏家族的最新成员《印第安那琼斯和魔鬼机器》的问世对于广大琼斯迷来说的确是一个惊喜。因为这个游戏与以前的游戏基调有所不同，它是一个与《古墓丽影》类似的动作冒险游戏。玩家曾经一再要求游戏制作公司对印第安那琼斯系列游戏加以改进，如今当面貌一新的琼斯出现的时候，结果还是令人比较满意的。

《印第安那琼斯和魔鬼机器》复杂而又令人迷惑的故事发生于1947年的美国犹他州境内尘幕茫茫的峡谷地带。这时琼斯已经结束了冒险生活，转而致力于定点挖掘的考古研究工作，生活平静而安逸。在琼斯被太阳晒得又黑又干的体内，虽然那个探险的意念已被埋藏了许久，但是他还是无法满足于在挖掘陶瓷碎片中度过余生。特别是在好朋友Sophia Hapgood在犹他州出现，并向琼斯讲述了有关俄罗斯人在Babel塔附近进行挖掘探宝的情况之后，琼斯的心更加无法平静了。之后不久，琼斯了解到那些俄罗斯人很快就要在古代遗迹中挖掘到能够用来进行时空旅行的神秘机械装置——魔鬼机器。琼斯不是一个将新奇的探宝机会拒于门外的人，特别是当这个探索的目标是一件古代的神秘宝物的时候，他对此就愈加感兴趣了。接着，我们的琼斯博士又开始了紧张刺激的冒险旅程（如果在游戏中玩家只是翻过几个篱笆或者清理陶瓷碎片，那么就会觉得游戏相当无聊了）。



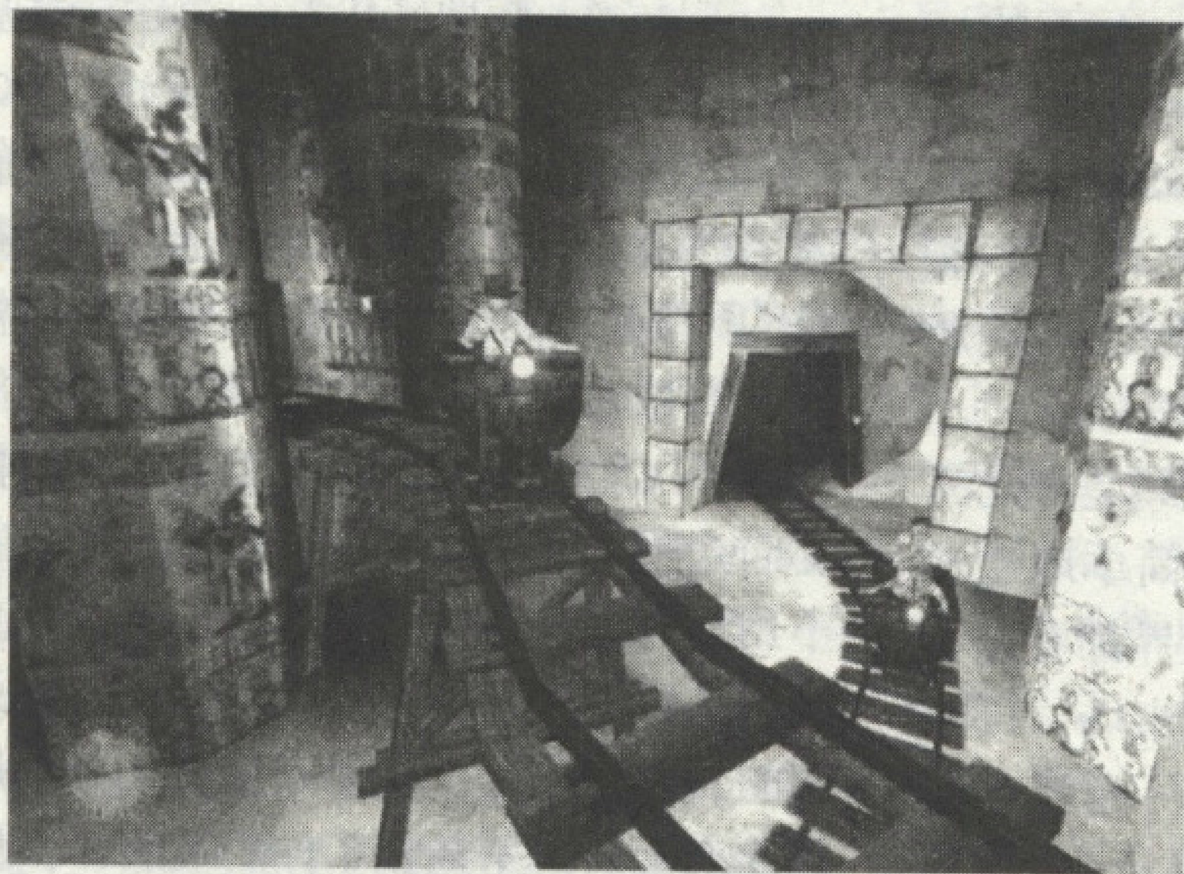
如同所有精彩的动作冒险游戏，《印第安那琼斯和魔鬼机器》这个游戏也同样有许多谜题等待着玩家去解答。只有解决了这些谜题，玩家才可以继续进行游戏。象《古墓丽影》这样的游戏并没有很多令玩家绞尽脑汁的难题，只是倾向于让玩家做类似“打开这个开关”或“找到玉石猴”等琐碎之事，而《印第安那琼斯和魔鬼机器》则不然，它在以各式各样的难题来考察玩家的逻辑思维能力方面独具特色。游戏中的谜题很有挑战性，能够充分激发起玩家的兴趣。在游戏中我最喜欢的一个谜题就是在“矿车”这一关中，利用一部大型开关装置来改变矿车的轨道。在控制中心有一个发光的地图，可以在启动一部分轨道的时候做出相应的改变。只有在找出全部顺序之后，才可以进入坑道的各个部位。不过游戏中的每一个难题其实都并不是很难，琼斯完全可以轻而易举地完成。即使是对于冒险游戏新手来说，也是不成问题的。如果在游戏中的某个相对较难的问题上卡了壳，也不必着急，可以利用游戏中的帮助选项来解决。游戏中所提供的帮助选项使得游戏既可以测试玩家的智力，又不至于让玩家因为被游戏中的难题所困而恨不得将电脑砸碎。为了奖励玩家的出色表现，游戏会对玩家所使用的帮助次数进行统计。玩家所用的帮助次数越少，在游戏的结尾所显示的琼斯的智商数将越高。在游戏中这并不能真正等同于什么，但是至少玩家能够以此同其他玩家进行比较。

《印第安那琼斯和魔鬼机器》使用了《杰迪骑士》的图形引擎，不过这种图形引擎现在已经落伍了。象其他的动作冒险游戏一样，《印第安那琼斯和魔鬼机器》这个游戏中的自然景象看起来欠缺平滑细腻的感觉，人物图像也是机械而生硬呆板的。毕竟，图形引擎是两年前设计的，并适用于第一视角游戏，而《印第安那琼斯和魔鬼机器》则是以第三视角出现的，因此在引擎的使用上要改变很多。不过与其他同类游戏相比，《印第安那琼斯和魔鬼机器》的表现要好过它们许多。游戏的构架与细节方面都是非常出色的，即使自然景象的表现难

如人意，但是较之《古墓丽影》系列则更能展现环境特色。

说到环境特色，《印第安那琼斯和魔鬼机器》中的关卡设计是在这类游戏中最为优秀的。关卡设计颇具幻想化，玩家将通过17个相当复杂的关卡来环游全世界（其中包括一个奖励关），从犹他州的峡谷地区到西藏高原上高耸的雪山，从古巴比伦王国的废墟到神秘的水下迷宫，每个关卡都非常庞大，同时具有很多的视觉变化，以使玩家在探险中不会感到枯燥无味。此外琼斯在探险中还会遇到很多可怕的野外生物，各种难以攀登逾越的险山峻岭，以及其他艰难的情况，稍不留神，便会丢掉性命，所有这些都有待玩家来解决。

如LucasArts公司的其他作品一样，《印第安那琼斯



和魔鬼机器》在声音的处理方面做出了很大的努力，为玩家提供了实在的声效体验。在游戏中，著名演员Doug Lee为琼斯配音，声音清晰并且富于情感。《印第安那琼斯和魔鬼机器》的音乐是游戏中制作得最为出色之处，很多电影中人们所喜爱的音乐片段都被加入到了游戏中，连续的特殊音乐效果为游戏增添了戏剧感觉。

《印第安那琼斯和魔鬼机器》唯一的缺点，也是其他动作冒险游戏所具有的同样问题：复杂的操作系统。使用键盘玩这个游戏会显得不自然，但是游戏手柄却没有足够的按键来处理游戏中如此繁多的动作。复杂的操作系统带来的是僵硬、不连贯的画面，特别是当琼斯不得不从500英尺高的悬崖上跳到一个危险的高台上，以使游戏继续发展下去的时候，不可避免地茫然落下，而且在一连串的跳跃之后，最终跌断了自己的脖子。这时候玩家的心里一定会不停地暗自咒骂。因此“提早储存，经常储存”这句座右铭对于《印第安那琼斯和魔鬼机器》来说最适合不过。

因为玩家在游戏中要扮演琼斯，所以在很多的情况下都要使用琼斯的招牌武器——鞭子。尽管在游戏中还会得到其他的武器，但是鞭子对于琼斯来说不单是一件称手的武器，而且还可以帮助琼



斯越过各种暗藏危险的深沟。不过当琼斯使用鞭子攀越突出物的时候，却是令人非常沮丧的。因为琼斯必须侧步转身，小心翼翼地向前走，然后找到准确的地点，以变换视角达到目的，这很耽误时间。

《印第安那琼斯和魔鬼机器》是一款优秀的游戏，即便操作系统有待进一步改进，而且它不会让沉溺于Quake类动作游戏的玩家高兴很长时间，但是肯定会让那些喜欢慢节奏、解谜冒险类游戏（例如《古墓丽影》）的玩家感到满意。很显然游戏的设计小组将全部精力集中在如何讲述一个错综复杂的故事，侧重于游戏的娱乐性，在这方面他们是成功的。因此尽管《印第安那琼斯和魔鬼机器》中存在某些瑕疵，但是在关卡设计和剧情描述等方面却是极为出色的。LucasArts是颇富创造力的公司，他们所制作出的游戏都为众多的玩家留下了深刻的印象，在业界有很好的口碑，此次推出的《印第安那琼斯和魔鬼机器》也一定会成为一部经典作品。

总评 88

制作	LucasArts	类型	动作冒险
发行	LucasArts	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

天旋地转 III

晶合实验室：Scalien

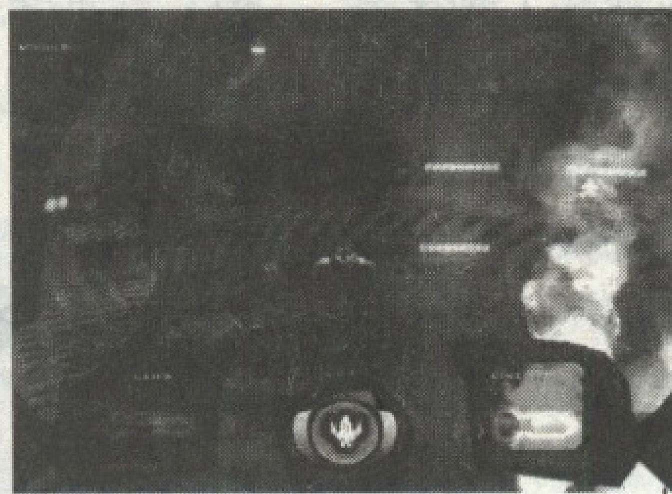
介绍

ID Software开创建的第一人称射击游戏，从《暗杀希特勒》到《DOOM》再到《雷神之锤》系列，ID的每一款FPS游戏都获得了极大的成功。这些成功也带动了FPS游戏的蓬勃发展，可以说从《毁灭公爵》到《虚幻世界》、从《异教徒》到《半条命》，现在所有的主视角射击游戏身后都有ID的影子，光荣属于ID Software。而第一个从ID为后来者预先架好的框架里跳出来的游戏是由一家小公司制作的——《天旋地转》（Descent）。这就是世界上第一款真正的3D主视角射击游戏。

仅仅从刚开始这个游戏就显示了它与众不同的品质。当《DOOM》还停留在点和面的世界里时，拥有全3D画面、华丽的灯光特效和360度全方位移动自由的《天旋地转》甫一问世就获得了极大的关注——从来都没有人做过类似的游戏，而且除了Acclaim用相同技术制作出的Forsaken以外，到现在为止也没有任何一款FPS能算得上是真正的3D主视角射击游戏。另外有一点值得指出的就是《天旋地转》同样也是第一批能在Internet上自由对战的游戏之一。虽然它本不是特别为网络而设计的，但是由于其IPX的代码是如此简单并且兼容性和稳定性都非常良好，所以Kali可以非常简单地通过TCP/IP协议将其封装并加以联网支持，就这样，整个世界都看到了孕育在当时那还未完善的Internet身上的无尽潜力和巨大市场，可以说，今天的《雷神之锤III》完全对应网络作战的创意在一定程度上是受到了当时的影响。

情节

《天旋地转》构建的世界属于未来，同我们所熟知的大多数未来世界一样，采矿业和机器人成为整个社会的支柱，国民经济就建筑在兢兢业业采矿的机器人身上。毫不夸张地说，世界的命脉就掌握在少数几个矿业集团公司手中。PTMC就是其中一家招牌最大影响最广的矿业公司。为了公司的利益得到保证，PTMC雇用了一批拥有丰富经验的技师驾驶员来维持矿区的正常工作，这批驾驶员就称为“矿业守护者”。



当PTMC的机器矿工第一次发生问题的时候，他们就选中了你来处理这件事。你必须查清事实真相并且扫除所有发生问题的机器矿工,为PTMC夺回他们的矿区。这是个非常危险而困难的任务，但是在PTMC允诺的大笔酬金的诱惑下，你终于决定到《天旋地转》第一集的世界里去一探究竟了。在第二集里，PTMC并没有给你应得的酬金，相反，他们在你的飞船上加载了一个新的空间跳跃引擎：PTMC银河深处的矿业星球发生了非常严重的事故，他们需要有经验的守护者去为公司解决这个难题。于是他们延长了和你的合同并且提高了报酬额，半强迫地把你送上了飞船。开始向着茫茫宇宙深处进发，在那里，整个事件的真相开始慢慢地在你的面前显露出来……

进入《天旋地转III》，当你最终成功完成了上一个艰辛的任务以后，PTMC将不得不付给你合同上所规定的大笔佣金——天文数字的酬金。但是狡猾的PTMC是不会心甘情愿付给你这样庞大数目的酬金，在你沉睡的时候他们启动了飞船上的空间跳跃引擎，开始把你向太阳里面传送……这样他们就可以不用再考虑什么酬金问题了。

幸好在太阳的周围还有另外一家公司的飞船在巡弋，在你即将坠入太阳灼热的火舌前一刻拯救了你的飞船。当你在新公司的基地中苏醒的时候，他们告诉你PTMC所经历的事件同样也发生在他们公司的身上了，并且有理由相信这是从PTMC内部所散发出来的特种病毒所致。你毫无选择，不论是为了自己应得的酬金还是为了你的救命恩人，你都必须再次查明事实的真相，再次和那些难缠的、危险的采矿机器人打交道。隐藏在PTMC背后的秘密将在这一集的故事里一步一步地揭示在公众的面前。

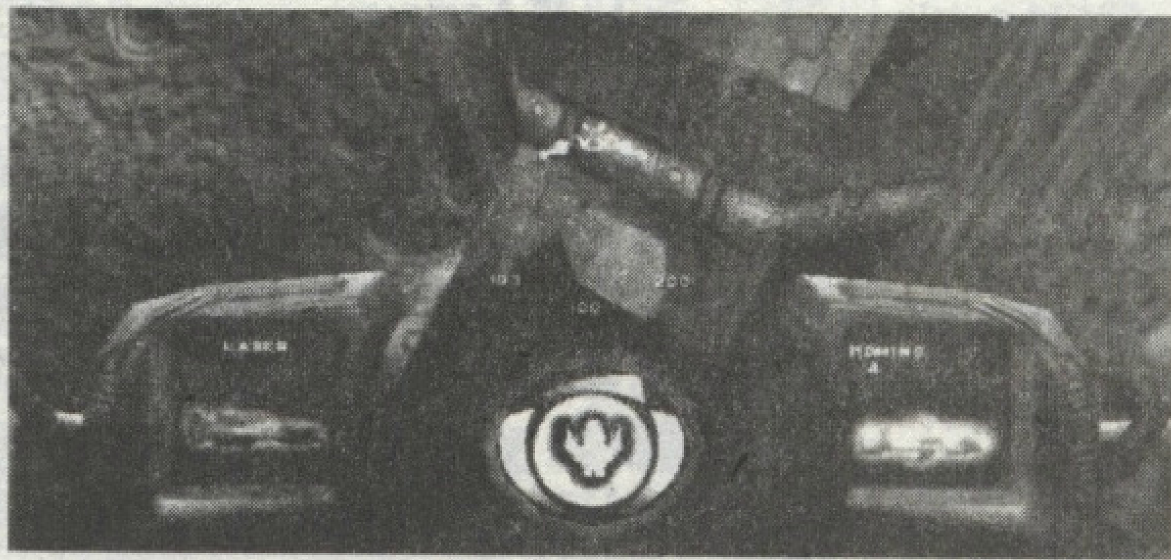
游戏的剧情非常丰富，而且每一关都有些令人意想不到的任务出现。相比系列的前两代而言，《天旋地转III》更加出人意料，更加地吸引人。我还记得当初玩《天旋地转》的情形。当时一共有30个独立的关卡，每一个关卡的最后都有一个反应炉，将其击毁以后45秒内从出口离开就可以完成任务了。这种过关方式刚开始可能会使你饶有兴趣，但是30关都是这样实在令人厌烦。然而在

第三集里，你可能要从一部终端电脑里盗取秘密情报，或者要从戒备森严的监狱里解救人质，甚至还有可能保护货运飞船抢夺敌方军工厂里的飞船部件、从警卫密布的要塞中逃脱、消灭被病毒感染的风暴装甲步兵团，当然最令我兴奋的还是同最后竞技场里的地狱恶灵之间的交锋。可以说《天旋地转Ⅲ》是少数几个可以在剧情上与《半条命》一争长短的FPS游戏之一。

图像

在我那么多年玩游戏和阅读前瞻报道的时候，图像都是我首先注意的一点，而且也很可能是最重要的衡量标准。无论是《天旋地转》还是《天旋地转Ⅱ》的画面在当时的FPS中都是出类拔萃的，甚至有人说“1997年出的《雷神之锤Ⅱ》所采用的技术实际上早在1995年的Descent中就已经实现了。”ID落后了整整两年。但是很遗憾《天旋地转Ⅲ》并没有达到现有FPS游戏图像技术的顶峰。不错，它是超过了使用相似技术制作的Forsaken，超过了这款被誉为画面绚丽可媲美街机的真3D主视角射击游戏，然而悲哀的是在画面上《天旋地转Ⅲ》还是不如《虚幻世界》，而且在纯画面质量上甚至还不如Forsaken。Forsaken有其无法弥补的缺陷，那就是它除了画面好以外什么都不是，但毕竟它只能算是一个在《天旋地转》系列之间过渡的不成熟作品，而《天旋地转Ⅲ》好像已经历了漫长的制作修改工作，中规中矩的画面品质是不能令人满意的，尤其是对于像我这样挑剔的玩家来说。

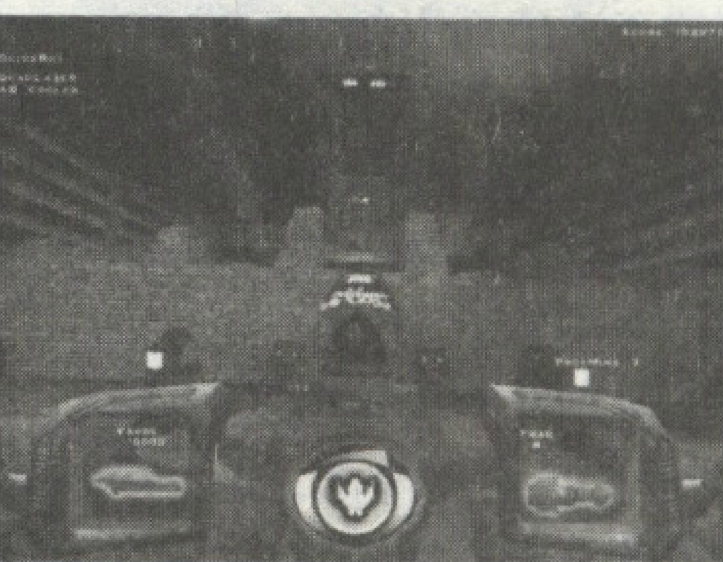
但是，相对于一些画面阴暗、人物呆板、背景混乱不堪的游戏来说（如《神偷》），有着沉重未来金属风格的《天旋地转Ⅲ》还是显得非常真实绚丽的。光影特效非常出色，你可以观察凝固汽油弹和超级激光发射时给环境带来的特效变化，或者仅仅看一下目标机器人被击中以后爆炸的场景，毫不夸张地说，《天旋地转Ⅲ》的爆炸才是真正的爆炸。



第一次，《天旋地转》系列增加了室外场景，也因此同时采用了两个图像引擎，一个用于室内场景的刻画渲染，另一个则用于描绘室外场景。这两个引擎之间工作得非常协调，从室内切换到室外时你几乎感觉不到有任何停滞突兀的现象，使用两套引擎不是一件困难的事，难的是使这两个引擎融洽地工作，很高兴《天旋地转Ⅲ》做到了这一点。另外必须提到的是，《天旋地转Ⅲ》还支持凹凸贴图技术，如果你有一块G400，那么你可以体会到这一技术给你视觉感受上带来的震撼性冲击。可惜的是，相对于极度夸张凹凸贴图的《兵人》（Expendable）而言这项先进的技术并没有在游戏中表现太多。不管怎么样，使用凹凸贴图证明《天旋地转》系列所使用的技术仍凌驾于现有的FPS游戏之上，这也可能是制作组为什么要加上这项使用得并不太多的技术的原因。

游戏性

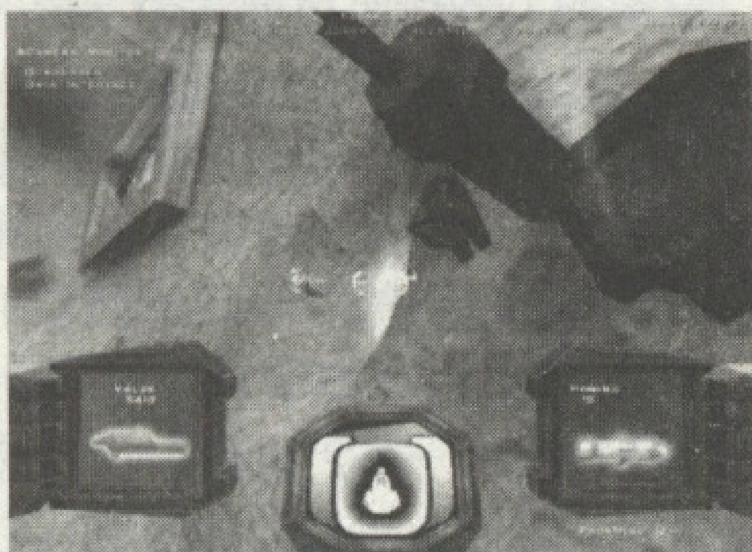
不仅借助它精美的图形效果，而且在制作精良的剧本和卓越的AI设计的帮助下，这个游戏堪称是的第一人称射击游戏。但是《天旋地转Ⅲ》跟《Quake》一样，也是个让人“喜欢则非常喜欢，不喜欢则非常讨厌”的游戏，它并不是适合于所有人玩的游戏。如果你更喜欢做一个脚踩大地，在各个平台之间跳来跳去捡取武器狙击敌人、抢夺装甲来对抗敌人火箭筒袭击的暴力战士的话，它并不是你的选择。但是如果你在寻找一个能够自由翱翔，能够测试自己空间立体感和耐眩晕程度的驾驶太空船游戏的话，《天旋地转Ⅲ》绝对会成为你的最爱。是的，自由、真三维空间、“天旋地转”就是《天旋地转》系列3个最大的特点。其中我最爱的就是自由：能在战场上自由翱翔这是一种怎样的感觉（我再也不用担心射向我脚下的火箭弹了）。前后左右、上升下降，翻滚回旋，任何一种可以想到的飞行动作你都可以轻易完成（不包括“眼镜蛇”等高难度特效）。不过要小心，眩晕是这种自由的副作用之一，当我第一次玩《天旋地转Ⅲ》的时候，险些因为头晕吃不下饭。注意：晕船者和感冒的玩家都不适于玩《天旋地转Ⅲ》。



这种高度自由的特性带来的另一项后果是《天旋地转Ⅲ》操纵上的复杂性。这个游戏比一般的FPS要有更多的控制键，整个键盘上几乎每一个按键都使用到了，乍看特别令人恐怖，也因此吓跑了很多慕名而来的玩家。实际上，《天旋地转Ⅲ》的操作非常简单，只要你玩过FPS就可以很轻易地上手。虽然游戏中可能有很多的操



纵键，但是你只要像一般的Quake类游戏一样仅仅在键盘上设定前后运动和左右平移，而鼠标则司职控制方向和设计瞄准就可以了，至于什么花哨的上下移动和左右翻滚动作都不是必须的，也不用特别去给这些动作设定按键。对付《天旋地转》只要鼠标加键盘就可以了，当然，有一个甚至两个操纵杆会在操纵上带来很大的便利。顺便说一下，玩《天旋地转》系列出现眩晕感基本上都是因为初学者在操纵上由《雷神之锤》简单的二维到《天旋地转》高度的三维控制的不适感而引起的正常现象。当玩过两关，熟悉了游戏中这种全360度移动方式后一般这种不适感就会消失，随后而来的就是自由飞翔所带来的淋漓酣畅的快感，我保证你会深陷于这种快感中而不能自拔。



《天旋地转Ⅲ》中还有一个非常杰出的设计，那就是它的机器人设计得非常人性化，AI也非常高。几乎每一种警卫机器人都有其独立的个性，有的非常胆小，被击中后会慌忙逃窜；有的十分凶猛，仗着自己火力威猛而横冲直撞；有的则异常顽强，弹尽粮绝之际会来个“自杀攻击”，跟你同归于尽。小型的机器人大多采用集团攻击，中型的机器战士更多的是实行埋伏包围等高级战术，而更大一些的机器人通常都有一夫当关，万夫莫开之勇，扼守交通要道实在是拿手好戏。《天旋地转Ⅲ》给玩家配备了十种未来高科技武器和十种先进的制导导弹，以及许许多多复杂的辅助武器，大大加强了游戏的乐趣和耐玩性，并且十分重要的一点是，你会使用的武器敌人也同样会使用。敌人是最好的教官，这句话用在《天旋地转Ⅲ》中真的是一点都不错，你可以看到同样的一种武器在敌人手中被使用得炉火纯青，从而认识到这种你本来不常使用的武器的真正威力。我敢说，相比于《雷神之锤Ⅲ：竞技场》（Q3A），同《天旋地转Ⅲ》里的机器人对战更有一种跟人对战的感觉。Q3A中的机器人好是好，就是枪法太准了一些、反应太敏捷了一些，不像真正的人；而《天旋地转Ⅲ》里的机器人则像人一样也会枪法不准，也会失误，特别在对付那些手持Vauss枪的风暴步兵的时候，你可以发现它们一看到你就会疯狂开枪，这些步兵被击中以后会打个滚儿，但是仍然在拼命开火，有时候甚至会误伤友军，怎么样，很像你我在《雷神之锤》中的混乱场面吧？

音效/音乐

《天旋地转Ⅲ》采用的音乐是重金属摇滚乐，制作者是Ogre of Skinny Puppy乐队。据说这是一个非常有名的摇滚乐队，但说实话，《天旋地转Ⅲ》里的音乐并不非常好，网上甚至有人说，他在玩《天旋地转Ⅲ》时音响里播放的是《天旋地转Ⅱ》的音乐。公正地说，在某些关卡里音乐还是颇有一些余音绕梁的韵味的，但是在大多数关卡里，背景音乐就变得非常怪异而令人不敢恭维。

但是音效却异常完美。你可以从开火的声音判断出对手使用的是什么武器，也可以从对手发出警报时发出的声音判断出敌人到底是什么型号的机器人或者距离你有多远，从而决定应该做出什么举动和使用什么武器还击。如果你的声卡支持A3D或者EAX的话，你甚至还可以判断出敌人是位于你的什么方位。一句话，《天旋地转Ⅲ》里的音效是我听到过的最棒的游戏音效。

结论

虽然《天旋地转Ⅲ》在图像上稍有不足，但是丰富的剧情、良好的游戏性和卓越的声音特效仍然使它不失为一款优秀的主视角射击游戏。如果你喜欢这款游戏，你一定会认为这就是1999年度最佳的游戏（Game Of The Year），尽管你也可能喜欢Q3A。

总评 85

制作	Acclaim	类型	主视角射击
发行	新天地	语言	英文
载体	CD×3	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐

更　正

本刊在12月上“游戏赏析”栏目中登出的《魔法门英雄无敌Ⅲ——末日神剑》，文中内容引用了“英雄世界”网站的部分资料和心得。故原作者署名应为“凡人、英雄世界：杨玥”，特此更正。

轩辕剑3 云和山的彼端

精美的画面、动听的音乐，这些用来描述《轩辕剑3》一点都不过分。当我挑灯夜战打完这个游戏后，才真正感到国人的游戏制作水平有了一个质的飞跃！熟悉中文游戏的老玩家对DOMO小组应该都不会陌生，曾经红极一时的《炎龙骑士团》系列游戏也是出自他们的手笔，当时的轩辕剑系列可以说是中文RPG的代表作，除了《仙剑奇侠传》外，能出其右的也可算是凤毛麟角了。一直认为，欧美的RPG虽好，但文化的差异始终是个问题，什么勇者骑士，什么恶龙怪兽，始终离我们有些距离，虽然玩得一样开心，可玩过后还是不知所云。所以心里一直盼望着再能出现一些中文RPG的经典之作，让我能再来感觉中国文化的源远流长。

古老的故事

故事发生在"黑暗时代"的中世纪欧洲，随着情节的发展你要横跨势力如日中天的阿拉伯帝国来到太平盛世的中国唐朝，这可能算是地域跨度最大的中文角色扮演游戏了吧。公元749年，世界处于一个动荡不安的状态中，东罗马帝国正从命运的劣势下复兴，西欧也面临着征服、分裂及再度野蛮化的混乱，加上逐渐强盛的法兰西王国，以及不受重视而四处求援的教皇政治，整个欧洲试图冲出所谓的"黑暗时代"；中东的大食帝国（阿拉伯）正历经改朝换代的变动，将版图扩张到横跨欧、亚、非三洲，回教的势力此时如日中天；位于东亚的中国，则正在国势处于顶峰的唐王朝时代，却也因为在连续几个挫折的打击下，而面临走下坡的危机。

你——（赛特）出生在欧洲的法兰克王国，却有着谜一样的身世，是拥有一半东方血统的热血青年。你负责法兰克王国的情报工作，并屡建奇功，深受法兰克国王丕平三世的赏识，被授予"荣誉骑士"的称号。为了帮助国王探寻战争制胜的奥秘，便毅然远赴东方。可当你来到威尼斯港口准备出发时却被引入一场人魔之间的战争中。魔王撒旦为了引导你发掘自身的特殊能力，招之已用为其效命，便创造出一个小魔女尼可来执行此任务，谁知尼可天生可爱毫无心计，不但没有帮助撒旦诱惑赛特堕落，反而深爱上了赛特，帮他粉碎了撒旦的阴谋！虽然一样是老套的英雄拯救世界的故事，但生与死、爱与恨穿梭其中，使你不得不再做一回救世主，拯救这满目疮痍的世界。

精美的画面音乐

对于老玩家来说，可能最挑剔的要算是游戏的画面和音效了，这当然无可厚非。就我个人而言，这两个方面DOMO真是做到家了，它一改一二代中的画风，换成了640×480高解析度16K高彩模式下进行游戏，人物变成了Q版，视角改成了45度角，场景全部由3D软件建模再由手工绘制而成，从恢宏的中世纪欧洲城堡到富有神秘色彩的中东宫殿以及古色古香的唐朝建筑无一不是精雕细琢。游戏画面有浓郁的中国水墨画风格，给人一种清新雅致的感觉，这是欧美RPG无论如何做不出来的。画面活灵活现配有很多特效，比如飘浮在空中半透明的云彩、水中忽隐忽现的小鱼、林间飞来飞去的小鸟，仿佛仙境一般。当然体贴的DOMO小组将这些额外的特殊效果设为可选择性，因此若玩家配备的是老爷车，可以将这些效果取消，一样可以顺畅地玩这游戏。

为了配合各个场景的不同，背景音乐风格迥异，据说制作小组几个月间跑遍了台北市各大音乐图书馆，收集各地方的音乐及研究中古世纪各地的曲风，希望透过严格的考证为轩辕剑三加值。为了让各种乐器都能原音重现，他们特别进了一台昂贵的音效机，甚至可以把乐器输入的声音完整表现出来。记得第一次进入炼妖壶里时，真被画面和背景音乐所创造出的气氛所倾倒，画面亭台楼阁小桥流水，背景音乐那古琴的悠远，再配合隐约传来的男声诗诵……真不敢相信这是游戏可以创造得出的，信不信由你，我在此足足闭目欣赏了10多分钟。可以说背景音乐的严格制作，又为《轩辕剑3》增加了一大卖点！

体贴的游戏操控

三代不仅在画面和音乐上做了加强，操控也更加体贴，一只鼠标就已经足够了。鼠标右键控制主角的移动，双击可以切换为跑步，物品的拾

■北京 爆炒蛋

取和对话以及菜单选择都由单击鼠标左键完成。如果你还觉得不适应，习惯了仙剑的操控方式，不要紧，你可以通过键盘的设定，完全按照自己的喜好来进行这个游戏。游戏的角色系统选单也设计得很有创意，当你移动时，右上角的小图标隐藏在屏幕之外，不会挡住游戏画面，妨碍正常游戏；当你停下后，小图标慢慢滑出，方便你的点选，右下角的资金数也会慢慢显现，不用再进入角色选单查看。这些改动虽然并不困难，但游戏制作小组的细心体贴也体现出了他们的良苦用心。



精彩的游戏设定

既然是RPG当然缺不了练功升级，这点《轩辕剑3》设计得比较平衡，你几乎不用额外练功就可以玩遍整个游戏；游戏没有变态的迷宫设计，不会几个小时卡在迷宫深处无所事事，就这样游戏还是设定了“界指标”和“土灵符”这两项物品，方便了象我这样的超级大路盲。“界指标”可以放在路上用做路标，以便认清哪些路走过了，哪些路还没走，不会搞得晕头转向。“土灵符”可以在迷宫中使用，将你带回迷宫的起点，对于那些进入迷宫完成任务后，懒得再走出来的人会很有用处。游戏的物品多达400多项，法术也有100种以上，这么多的物品和法术你都可以通过点选来看清它们的用法，不够详细时，甚至可以通过按F1来读取详细说明。游戏多出了武器熟练度的概念，当你的某项武器熟练度达到100时，可能会产生意想不到的攻击力呢。宝物和怪物都有它的成长度设定，只有到达100时，才能真正体现它们的威力。许多宝物的装备会使人物多出很多战斗技巧，比如武圣手镯可以多出练击指令、神偷面具可以多出偷窃的指令等等，这些宝物在游戏后期十分好用，可要多多收集哦！炼妖壶的设计一直是我的最爱，可以把许多怪物练成更高等级的怪物或宝物，现在又分成了东西方的设定，分别有两个祭坛可以炼成不同的东西，是好是坏就由你自己选择了。

丰富的游戏剧情

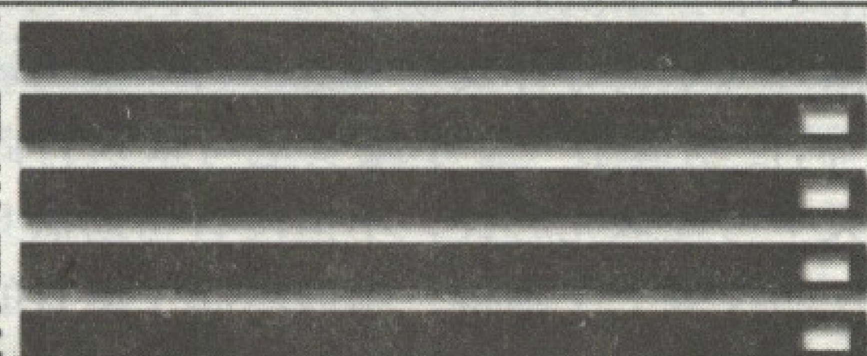
虽然游戏仍为单线剧情，但很多并不困难的分支任务起到了恰到好处的点缀作用，比如：帮老太太解决分遗产的问题、帮阿拉伯富翁给家人分礼物等等，这就需要你开动脑筋解决问题，不用总是打打杀杀了，只要你脑瓜儿聪明可能会得到不少好处哦。包括很多主线任务，也不是只靠蛮力就可以解决的了，象在地下陵墓开门的任务，如果不是对星相稍有了解还真不好解决呢。前代的《轩辕剑》将依然保留，并且幻化为一个老人，与主角产生互动，多了许多人情味。游戏的任务众多，横跨整个欧亚大陆，包括许多陆战海战，尤其是移动岛的设定更颇具新意，整个游戏从头至尾都充满了感情纠葛，时而令人悲哀时而令人捧腹……

感受

什么游戏都有它的不足之处，当然《轩辕剑3》也不例外，俗话说得好：人无完人嘛！游戏中最使我遗憾的要算游戏中主角的身世之谜了，直到最后我也不明白主角为何是个混血儿，和炼妖壶又有何关系，不知是DOMO小组为了将来埋下的伏笔还是……。再者，炼妖壶的设计固然不错，分成东西方祭坛更是让我欢喜好久，可真正意义上的两个祭坛并没有多大区别，很多东方的妖仙一样可以从西方祭坛中炼出。不知是仓促还是设计有误，这不能不说是《轩辕剑3》的一处败笔。当然，瑕不掩瑜，好游戏毕竟是好游戏，如果不亲身体会，你是不会感受到其中奥妙的！

真的感谢DOMO小组在千禧年之际送来这样一份大礼，也希望他们能再接再厉推出一个个更好的作品……

总评 92





半条命 针锋相对

Half-Life: Opposing Force

北京 枫茗轩工作室

《半条命》爱好者请举手……哈！真不少，那么，有谁想回黑山看看后来发生了些什么吗？哗，都想去啊！好吧，那么大家一起为鼠标做一下强化热身，准备迎接新的异形朋友吧。

还记得《半条命》中主角叫什么名字吗？没错，是Gordon Freeman。或许在上次的共患难中你和他结下了深厚的战斗情谊，但遗憾的是，在Sierra不久前刚推出第一个官方扩展任务包——《半条命——针锋相对》(Half-Life: Opposing Force）中，不会再现Freeman的身影，你只能与他告别，转而扮演另一个角色，名叫Adrian Shephard，是美国海军陆战队特种部队的一名下士。不要以为这是什么新鲜人物，在前作中这些特种兵已经露足了脸。还记得追杀Freeman，给你带来无穷麻烦的那些坏蛋吗？现在你正是他们中的一员，没想到吧！

当Shephard突然接到任务时并没有意识到究竟意味着什么——黑山研究所（Black Mesa Facility）发生事故，政府下令平息事态，清理现场。这听起来很正常，但“清理”的范围居然包括所有幸存的科学家，不能不让人心怀嘀咕。不过军人以服从命令为天职，“理解的要执行，不理解的也要执行，在执行中加深理解”，没法子，只好疑疑惑惑地踏上直升飞机飞往黑山。就如所有这类作品的固定套路一样，直升机不幸出了点儿小毛病……

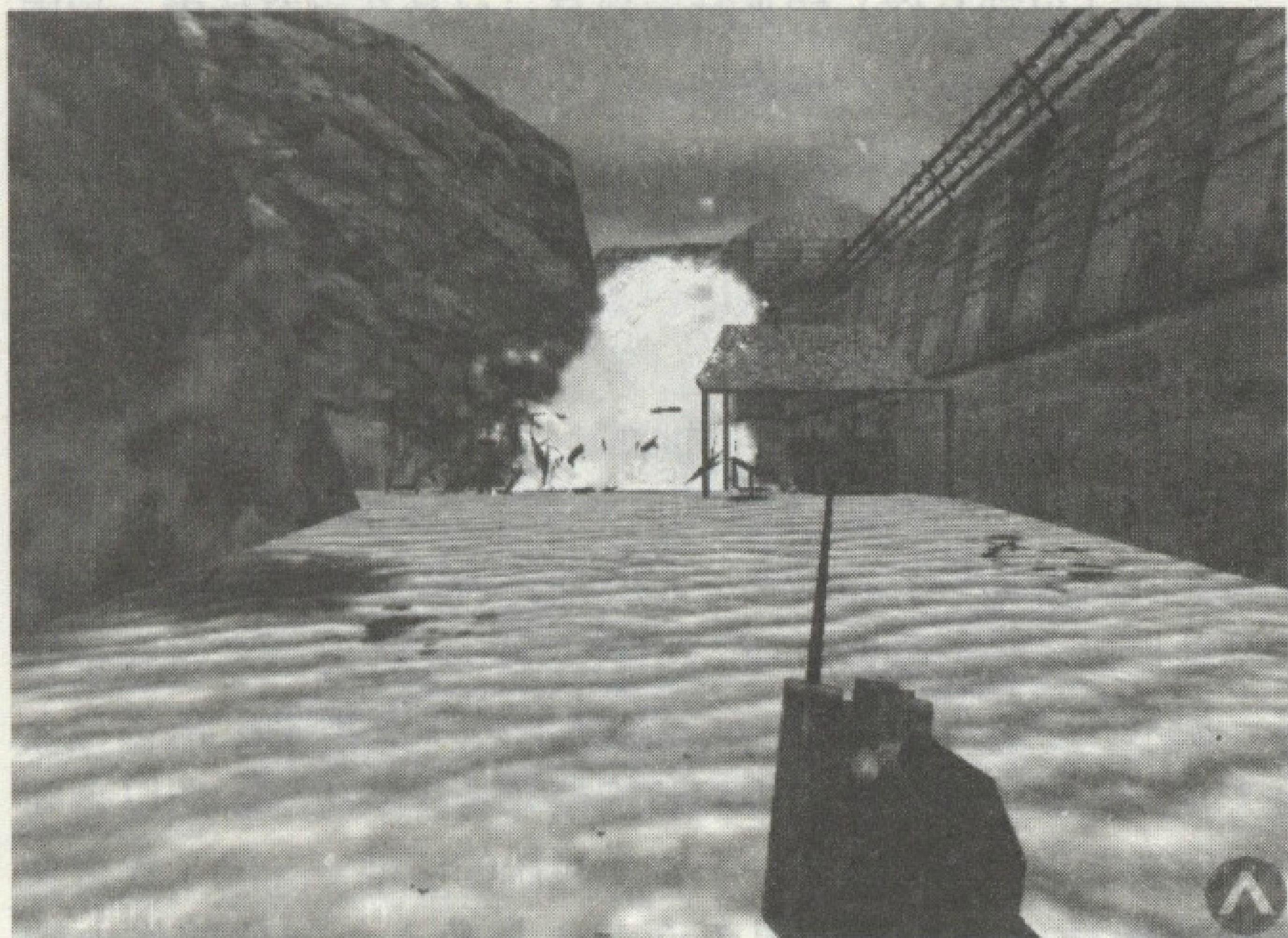
当他（也就是你）醒来时发现自己已身在研究所内，周围简直就是人间地狱，尸横遍地，伙伴们死的死散的散，只剩孤身一人，怎么办？和Freeman一样，Shephard的第一要务仍是要保命。说实话，在这该死的研究所中想要活下来真太不容易了，但你别无选择，必须杀出一条血路。来，把一切查他个水落石出吧！

按时间推算，你行动的同时Freeman正在异形空间Xen上面“大展身手”，因此无缘相见。事实上，Shephard对一代中Freeman到底干了哪些事一无所知，为了不致引起困扰，游戏特地提供了一些线索以使它的剧情和《半条命》紧密联系起来。游戏名Opposing Force其实就是暗示着本集主角将与上集主角“敌对”起来。由于肩负的使命是杀人灭口，所以来到研究所会发现自己陷入了一个极为尴尬的境地——除了数目众多的凶猛异形外，还不得不面对人类敌人，就象前作中的Freeman一样，Shephard必须在错综复杂的战斗中使自己活下来，进而找出一切真相。

值得庆幸的是，Shephard和Freeman毕竟有所不同，后者不过是个手无寸铁的研究人员，而前者则是个训练有素，武装到牙齿的特种兵。

《针锋相对》中增加了不少新式武器，分为基本武器、特殊装备和异形生物武器三类。基本武器包括一把匕首（肉搏时非常管用），一部生化榴弹发射器，一把狙击步枪（对战迷喜欢的武器）等；特殊装备包括到异次元空间的特殊传送装置，能让你瞬间跳跃到Xen上的一块区域“观光”，从中得到不少额外血包和弹药。另外飞抓的作用也相当大，在行动和解谜过程中是不可或缺的重要装备，在多人游戏中也有这东东，非常好玩刺激；最棒的是异形生物武器Barnacle，如果你玩过上代，肯定对这倒挂在天花板上，伸下来长长的舌头等着把Freeman一下子吸到嘴里的“小可爱”记忆犹新。而在《针锋相对》中则化敌为友，成了武器，把敌人塞到嘴里或者自己利用它，作用都相当突出。尽管如此，但这并不表明《针锋相对》会比《半条命》打得轻松些（还没听说过哪个扩展任务包比原作难度低的）。玩家不仅

要对付前作曾出现过的太空异形，还要在Freeman被传送到Xen后，面对不少新的更高级的异形种群。在《半条命》中，最大的威胁实际上来自于那些阴魂不散的特种兵。异形尽管厉害，却多少有些



有勇无谋。而在《针锋相对》中玩家本身就是特种兵，当然敌人更需要点“力度”才够劲。游戏中增加了一种凶残狡猾的异形斗士，AI及战术水平与前作的特种兵不相上下（依我看就是把异形的壳子“套”到了特种兵的AI上面）。除它们外，还有近十种全新异形，以及一些会给人留下深刻印象的BOSS级怪物。虽然没有对引擎进行彻底改造，3D模型技术变化也有限，但制作者在其中加入了那么一点点黑色幽默，仍使游戏增色不少。

前作中Freeman狼狈不堪的境地让人刻骨铭心，大多数时间内只能孤军奋战，顶多偶尔有一两个手无缚鸡之力的科学家帮帮忙。而在《针锋相对》中，主角周围还有不少士兵正在这个地方浴血奋战，俗话说“人多力量大”嘛。通过联络可以把这些散兵游勇集中到一起，甚至组成一个小队共同完成任务。除了在形势危急时主动掬枪加入战斗的普通士兵，还有两位专业特种兵：一个是卫生兵，可以治疗你和伙伴；另一个是工程师，可以设法打开无法开启的门，其重要性不言而喻。同伴的AI和敌人一样出色，大家当然不会忘记在前作中这些AI超强的特种兵让玩者尝尽了苦头（幸好现在咱和他们是一伙的），加上人数众多，游戏中的战斗场面往往会令人目瞪口呆。除了队友外，在探索过程中还会遇到各种各样的NPC角色可以交流，或友或敌，他们为紧张的战斗生涯带来了些许欢乐。

Freeman扫荡Xen时这边情况到底怎样？会有新异形从次元门入侵地球吗？黑山发生的一切源于一个什么样的阴谋呢？这些都是《半条命》留下的谜团，《针锋相对》的目标之一就是揭开许多前作遗留问题的谜底。游戏中包括了许多耐人寻味的谜题和完整故事情节，也就是说，在回答问题的同时，随着剧情的发展又提出了更加扑朔迷离的新问题，成功地延续了《半条命》那深受好评的希区柯克式悬疑气氛。

作为《半条命》的延续，《针锋相对》从头至尾成功地保持了其强烈的吸引力。玩家可以从中领悟到制作者对延续一部游戏佳作生命力的热切心情。虽然没有加入任何新的图形技术，但通过充满激情和灵感的设计，在游戏中营造出了不输前作的颤栗气氛和交互感。

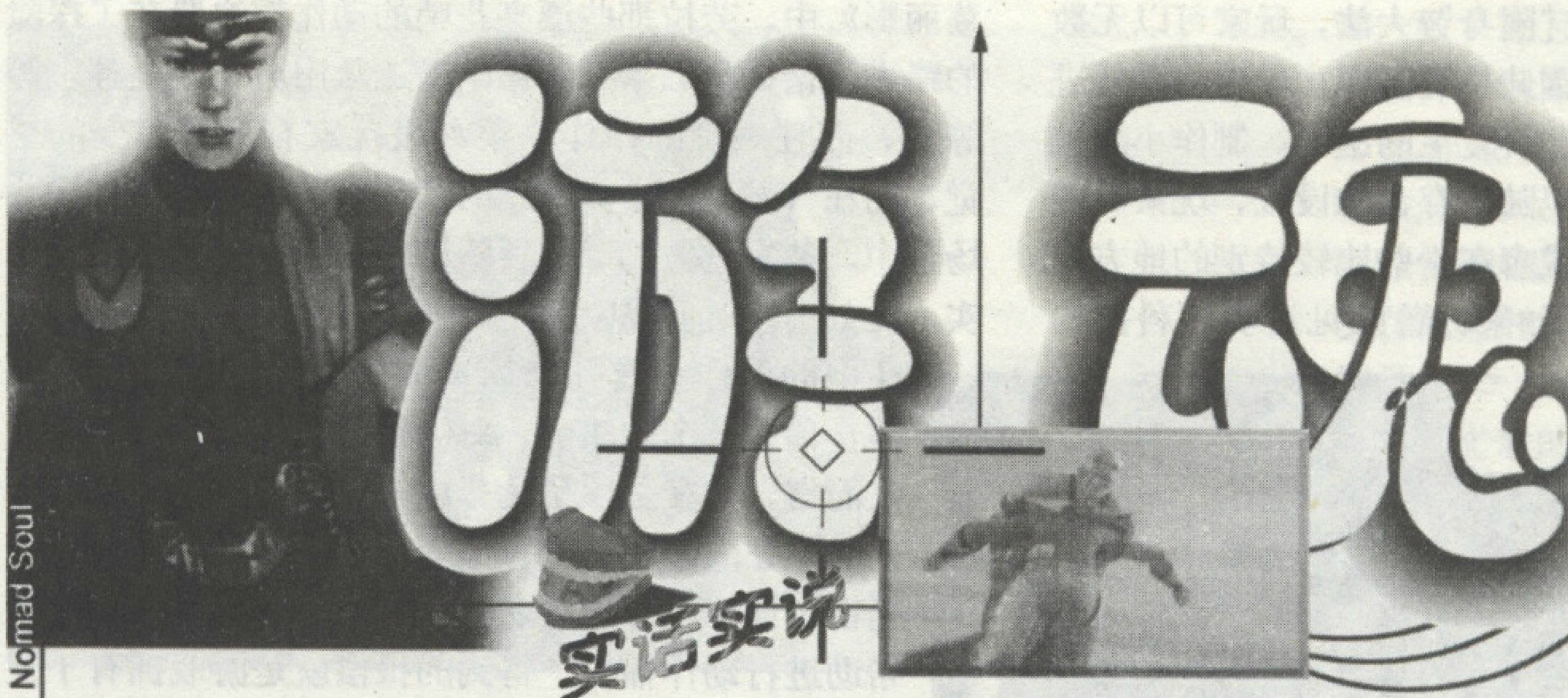
要问我对游戏有什么不满的话，那就是它实在太短了，剧情只相当于前作的一半，《半条命》的爱好者大概只需要10个小时就能打爆它，恍惚间通关还一无所觉。不过尽管如此，《针锋相对》的剧情设计还是非常紧凑的，没有冷场的时候。孰优孰劣，玩家心里自然有杆秤。和id在Quake中坚持的抛弃剧情理念“针锋相对”，《半条命》以引人入胜的剧情见长，影片式的叙事手法，侦探小说式的悬念设计，使人无法将其单纯归入动作类游戏中。除了引人入胜的单人游戏模式，《半条命》的多人游戏模式也同样精彩，因此《针锋相对》在多人游戏部分也动了一番脑筋。虽然没有增加新的对战模式，但也加入了不少新武器、新人物造型，同时专门请来了号称“全明星”阵容的关卡高手编制了十余幅全新对战地图，让各位拥趸们在其中“爽”个够，感觉不比Quake3差多少。当然，正如前面所讲，独一无二振奋人心的单人游戏体验才是它吸引玩家的主要原因。

总评 85

制作	Valve	类型	主视角射击
发行	Sierra	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





EIDOS INTERACTIVE的《盟军敢死队》给玩家们留下了深刻的印象，但是当初EIDOS声名鹊起却是因为经典的动作冒险游戏《古墓丽影》，今年他们的贺岁大片也是一部动作冒险游戏—Omikron: The Nomad Soul（游魂）。不知道这次的冒险历程会不会和劳拉一样永远留在玩家的记忆中呢？

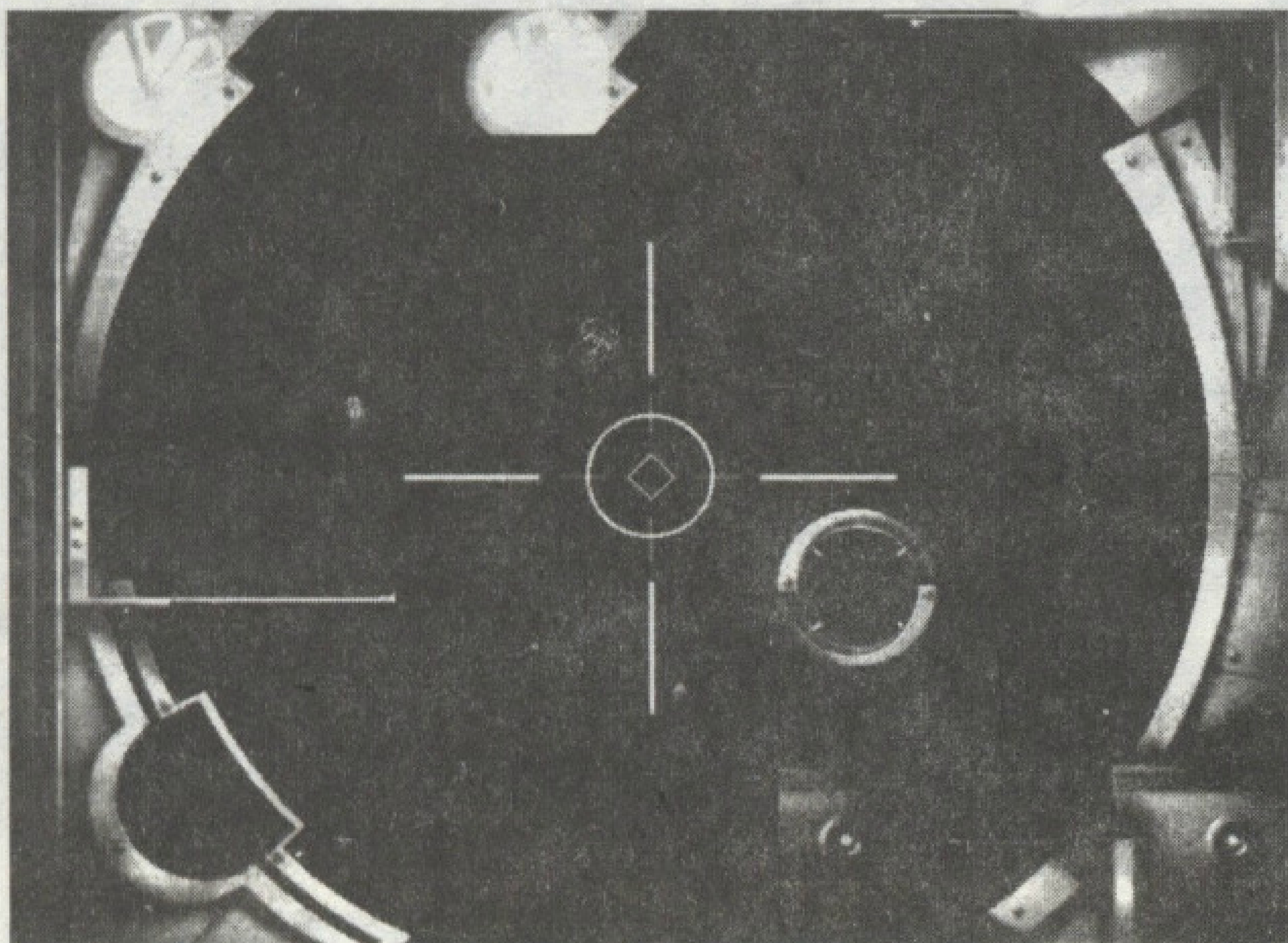
北京 林洋：自从EIDOS出品的《盟军敢死队》获得巨大成功以来，公司对战略游戏信心大增，进行了大量的投资（其中包括收购了《盟军敢死队》的制作小组），但是却没有收到意想中的回报，反而给公司财政造成了较大的损失。也许是为了救市，EIDOS又拿出了自己的看家本领——动作冒险游戏，这就是原定于99年秋季发行的《游魂》。这个游戏的译名听上去感觉象是《闪灵》一类的恐怖电影，事实上虽然没有《闪灵》那么惊心动魄，甚至远远没有《QUAKEⅡ》那么摄人心魄，但整部游戏中都充满了一种诡异神秘的氛围。对于EIDOS的老玩家们来说，这样的风格应该不是很陌生了，在他们的《古墓丽影》和《神偷》中，玩家都能亲身感受到那种对未知世界的探索中所充溢的震骇和兴奋。《古墓丽影》是在幽深的古墓中、《神偷》是在神秘的中古世纪，那么在《游魂》中，我们的英雄又会在哪里成为救世主呢？



故事发生在遥远的未来，一个名叫Omikron的神秘世界正在被一种邪恶的力量所控制，而人们却完全不知道这恶魔来自何方。有一天在这个世界中发生了一起谋杀案，死者的同事——一名警察跨越了遥远的时空来到你的世界，恳求你进入他的身体，控制他回到他的世界中去拯救他的人民。然后当然就是玩家在这个神秘的世界中进行自己的冒险历程了，玩家的足迹将遍及整个城市，从超级市场到脱衣舞俱乐部，直到最终揭开所有的谜底并且消灭凶恶的敌人。尽管整个游戏的故事情节显得十分老套，但是由于EIDOS的制作小组Quantic Dream聪明地将故事背景放在了不可知的未来，因此可以将程序员们的想象力发挥到极致而不必担心会有不切实际的诟病。虽然同是动作冒险游戏，但是和《古墓丽影》以及《神偷》相比，游戏不仅着力表现了未来世界中的种种迷幻般的景象，而且在操控系统和游戏进行的模式上都做了许多很有意思的改进。

对于动作冒险或者角色扮演类游戏的玩家而言，大家在游戏进行过程中进行得最频繁的操作莫过于储存和读取进度了。由于游戏世界中我们所面对的敌人总是层出不穷而且凶恶无比，因此玩家们随时都会有灰飞烟灭的危险，所以储存进度成了所有玩家延续生命的不二法门。不过这样的情况在《游魂》可能会有所改观，因为在这个游戏中玩家所扮演的角色是不会丧生的，准确地说应该是玩家扮演的“灵魂”是不灭的——和游戏的名字一样，玩家在游戏中的存在状态实际上应该算是一个孤魂野鬼一类的东东，而且会一种“附身大法”。从游戏一开始，那个来自那个神秘世界的大帅哥——警察凯尔，会向玩家诉说他的世界正面临被邪恶力量支配的危险，请求玩家进入他的体内控制他回去拯救他所生活的世界，这当然就是游戏的主人公啦。如果在游戏进行的过程中这位大帅哥不幸遇难，玩家也不必担心游戏会就此结束，因为如果有人接触到你所在的身体，你就会进入这个人的体内而获得重

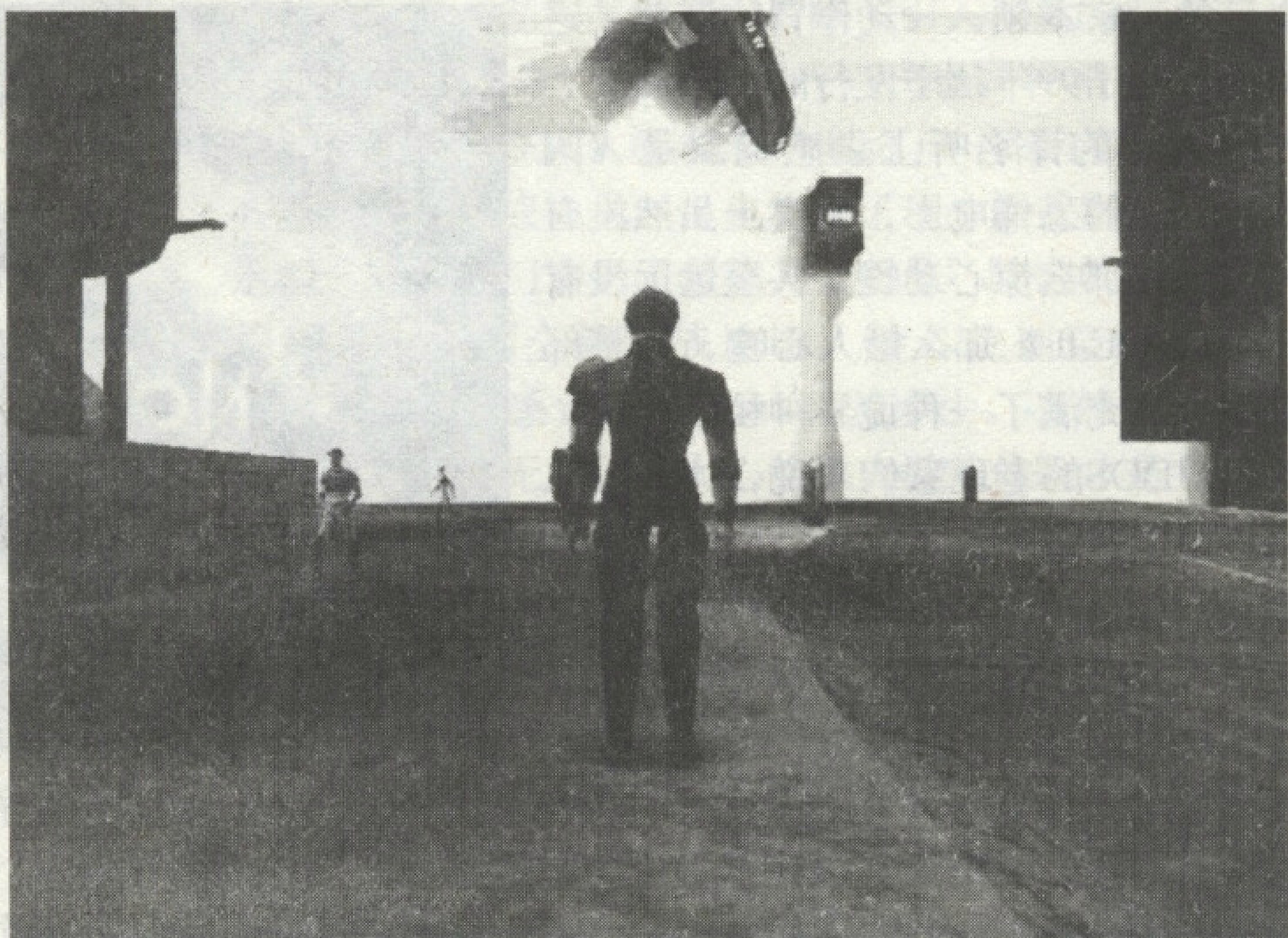
生。通过这种不死的“附身”大法，玩家可以无数次的从死亡中醒来，因此也可以无止尽地将游戏进行下去。正因为有了这种复生的法术，制作小组也取消了游戏进程中可以随意存盘的设置，玩家只能在进入一定的新区域或者在一些比较特别的地方才能储存游戏的进度（如果你曾经见过奥汀科技的



《幻世录》，对这种情况一定不会陌生），遇到这种时候，大家就要小心了，因为这种地方通常都隐含着比较凶险的危机。

当然，如果仅仅只能在死后玩家才能被动地执行这种“附身”模式，在某些时候游戏的情节就无法发展下去（比如说玩家不幸在荒山野岭中送了命，起码两年内不会有人过来时……），而且也一定会有很多玩家抱怨游戏的互动性不够。Quantic Dream的制作人员用一种级别限制堵住了他们的嘴。玩家在进行游戏的过程中可以自由地选择在什么时候、什么地点，进入什么人的体内，但是玩家扮演的角色必须到达一定的级别，还要求有一定的法力值。据说这样在游戏中玩家可以控制的角色多达四十余个，事实上只有进入这些角色的体内才能在某些特殊情况下（比如需要解决某些特别的谜题时）顺利过关，而且随着附身的不同，玩家还可以通过训练获得不同的技能。很多玩家一定觉得这样的模式非常熟悉，实际上我们在这里可以看到很多牛蛙的《地下城守护者Ⅱ》中的痕迹。

枫茗轩工作室：《游魂》中最值得称许的地方应该算是游戏的动作设计了。和EIDOS的另一部著名的动作冒险游戏《古墓丽影》一样，《游魂》也设计了许多令人眼花缭乱的动作。不同的是在《古墓丽影》中，劳拉那些漂亮花哨的动作都浪费在了探险的路上（诸如什么攀登悬崖峭壁、从山坡上凌空翻下等等），而且烦琐的操作令菜鸟级玩家有谈虎色变的感觉。而在《游魂》中，真正的动作表演全部集中在战斗场景中。其实过去的动作冒险游戏给人的感觉是名不副实，比如前段时间名噪一时的《龙女》中，主人公在战斗中的动作只有几个简单的劈砍、下蹲、跳跃等等，顶多有个侧滚翻，对渴望能亲手战胜敌人的玩家而言，实在是少了几分成就感。《游魂》的制作人员则在战斗动作的设计上花了大量的心血，甚至邀请了许多世界上著名的格斗专家进行动作设计并帮助进行动作捕捉，得到的报偿就是游戏拥有了复杂多样的战斗动作，实时的战斗过程需要玩家运用大量的组合键来演练出变化多端的招式，简直可以和一部纯粹的格斗类游戏相媲美（制作者甚至推荐玩家在进行战斗时使用手柄进行游戏）。因此，在真正开始你的冒险生涯之前，你最好对着标靶练习一下各种格斗的技能。当然游戏中玩家也不会仅仅进行徒手的格斗，还需要使用到各种枪械，而且枪战场面也非常真实而且细致入微，使用了自动瞄准系统（与著名的模拟器游戏《VR战警》一样），同样还要求玩家做出各种动作在枪林弹雨中冲杀（好象周润发的《英雄本色》？）。在增加游戏的动作成分时，Quantic Dream的制作人员并没有增加冒险过程中的花哨动作，



玩家控制的角色在行进过程中只需要进行简单的前进、跳跃、捡拾物品等动作，因此初学者也能够很快融入游戏中。

游戏中玩家必须在许多不同的区域中进行自己的冒险活动，而且每一个区域都采用多线发展剧情，玩家必须收集足够的物品和补给才能进行下一步的探险活动，



并且许多物品都可以用来帮助玩家获得新的魔法。所有的物品都需要玩家通过一种名叫“鬼魅（SNEAK）”的装置来进行管理。玩家在进行冒险时，还需要与游戏中的NPC进行交谈来获取情节发展或者谜题破解的线索，游戏中几乎每一个NPC都能够与玩家进行交流（这一点与国产的RPG很类似），这样就使得游戏具有了很强的互动性。



王宇翔：《游魂》最早进入人们的视野是在98年的E3大展上，不过当初引起人们注意的焦点并不是游戏操控系统上的独特之处或者精彩的动作设计，而是在当时看来匪夷所思的游戏画面。尽管硬件系统方面的长足进步足以使人们不再对《游魂》中与电影效果十分相似的画面表示震惊，但是制作人员的努力仍然让这个游戏在图像方面成为一时之雄。游戏是在未来的一个个异次元空间中进行的，这些空间都有自己的城市、街区、道路和行人，所有的建筑、物品和行人都体现出了浓厚的神秘气息，画面前所未有地支持1280×1024的高分辨率，整体色调以冷暗为主，更增添了游戏的诡异氛围。当玩家进行冒险历程时，所有的景物都以渐进的方式逐渐展现在玩家面前，玩家还可以在第一和第三人称视角间随意切换，而且在第三人称视角下，摄象机镜头切换的角度和过程都非常平滑自然。游戏当然使用的是真3D的图形引擎，而且构成图形的多边形数量多得足以消除其他3D游戏中常见的棱角（想想fifa中队员们刻板的脸吧），这使得人物的轮廓非常平滑，而且在远处就可以清晰地区分出层叠在一起的房屋。另外值得一提的是游戏中出色的将人物的面部表情和他们的谈话内容统一起来——不仅人物说话时的口形与说话的内容一致，而且还配合了恰当的表情设计，玩家甚至可以通过人物的面部表情了解他们的谈话内容。总之，游戏对各种细节的刻画非常的细致逼真，属于那种能够在最短时间内感染玩家的优秀作品。

在文章的最后我们不得不提到著名的音乐制作人David Bowie，他和自己的家人不仅为《游魂》设计制作了全部的背景音乐，而且还和他的美貌妻子Iman一起出现在游戏中。音乐伴奏是著名的叛逆者乐队。这样强势的组合即使对专门的CD唱片制作也绰绰有余。事实上连Quantic Dream的主要成员坎贝尔自己也说“玩家可以在紧张的冒险和激烈的打斗之余停下来静静地欣赏那些优美的曲子”，绝对是与众不同的享受。

编者的话：独特的开放式设计、出色的动作设计、精彩的画面以及高质量的音乐构成了《游魂》大气的外表。对于玩家而言，《游魂》简直就是一部第一人称的冒险游戏、第三人称的模拟射击游戏和一部格斗游戏的集合。不过如此复杂的游戏，当然也是硬盘杀手了，完全安装竟然需要多达1.7G的硬盘空间，简直可以和那个《江湖》相提并论了。喜欢动作冒险游戏的玩家，抓紧时间腾空你的硬盘，静待《游魂》的出现吧！

总评 89

制作	EIDOS	类型	动作冒险
发行	EIDOS	语言	英文
载体	CD×3	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



第二关 阿拉伯的统治者

Lord of Arabia

十五年过去了……关于这场战争真实的一切，我已经写了厚厚的几本见闻了。而萨拉丁却很少阅读，他说真正的战争还没有到。无边的沙漠上划分着无形的边界，四个十字军国家统治着整个巴勒斯坦地区。但萨拉丁在埃及取得胜利后，十字军的长官们意识到这个“野蛮”民族隐藏着的强大力量，于是一份和约产生了。我充满着希望期盼着和平，但实际上和平比沙漠上的晨露还要短暂，他的缔约者——法国的十字军骑士瑞纳德·查帝林（Reynald de Chatillon）亲手撕毁了他的誓言，他开始频繁偷袭商队、装成海盗抢劫商船，甚至威胁撒拉孙人的城市麦迪纳（Medina）和麦可（Mecca）。萨拉丁被激怒了，发誓要亲手杀死这个背信弃义的法国骑士。



北京 枫茗轩工作室：大魔王

一上战场就首先目睹了十字军抢劫商队的暴行，我把巨大的愤怒转换成强大的生产力，骆驼骑兵（Camel）和阿拉伯特殊部队——奴隶骑兵（Mameluk）足以让我在大陆上称霸了。法国人总是派遣零星的弓箭手和投枪兵来骚扰，每次迎接他们的都是马蹄敲打在地面上的咯嗒声和阿拉伯人长长的弯刀。需要保护的两个同盟城市阿卡巴（Aqaba）和麦迪纳分别在我的正北方和东南角，在积攒了一定势力的骑兵后肃清这两个城市周围的法军就可以了。在投石车的掩护下攻占法军在东侧高地上的基地，然后大军向西穿过阿卡巴，消灭阿卡巴以西半岛上的法军营寨后，欣慰的同盟城市会送来黄金慰劳我们勇敢的战士。现在最后的敌人都龟缩在最西侧的岛屿上，妄图凭借着强大的海军负隅顽抗。由于致力于陆军的建设，我的海军只有象征性的几条小船。不要释放人口重新建立海军了，只需要五条运输船搭载着我们的骑兵强行登陆，在法国人的岛上开辟一个登陆场，然后一船农民登陆现场起兵营，源源不断的部队从兵营中直接走上战场。在捣毁了城镇中心后，法国就会被迫退出殖民地。

胜利后的一天晚上，我被萨拉丁邀请共进晚餐，很难想象我是一个囚犯，却和阿拉伯的国王以及他的将军们在一起进晚餐。我们谈到了数学和天文，我惊叹这个“野蛮人”国王如此的博学。阿拉伯真是一个辉煌的文明，它如此英明的国王和繁华的首都，在巴格达有免费的医院、公共浴室和邮政银行系统。但最后我们的话题还是转移到了战争，虽然瑞纳德·查帝林和他的海盗舰队都永远消失了，但萨拉丁还是永远都不再相信那个欧洲文明的任何承诺，是的，永远！

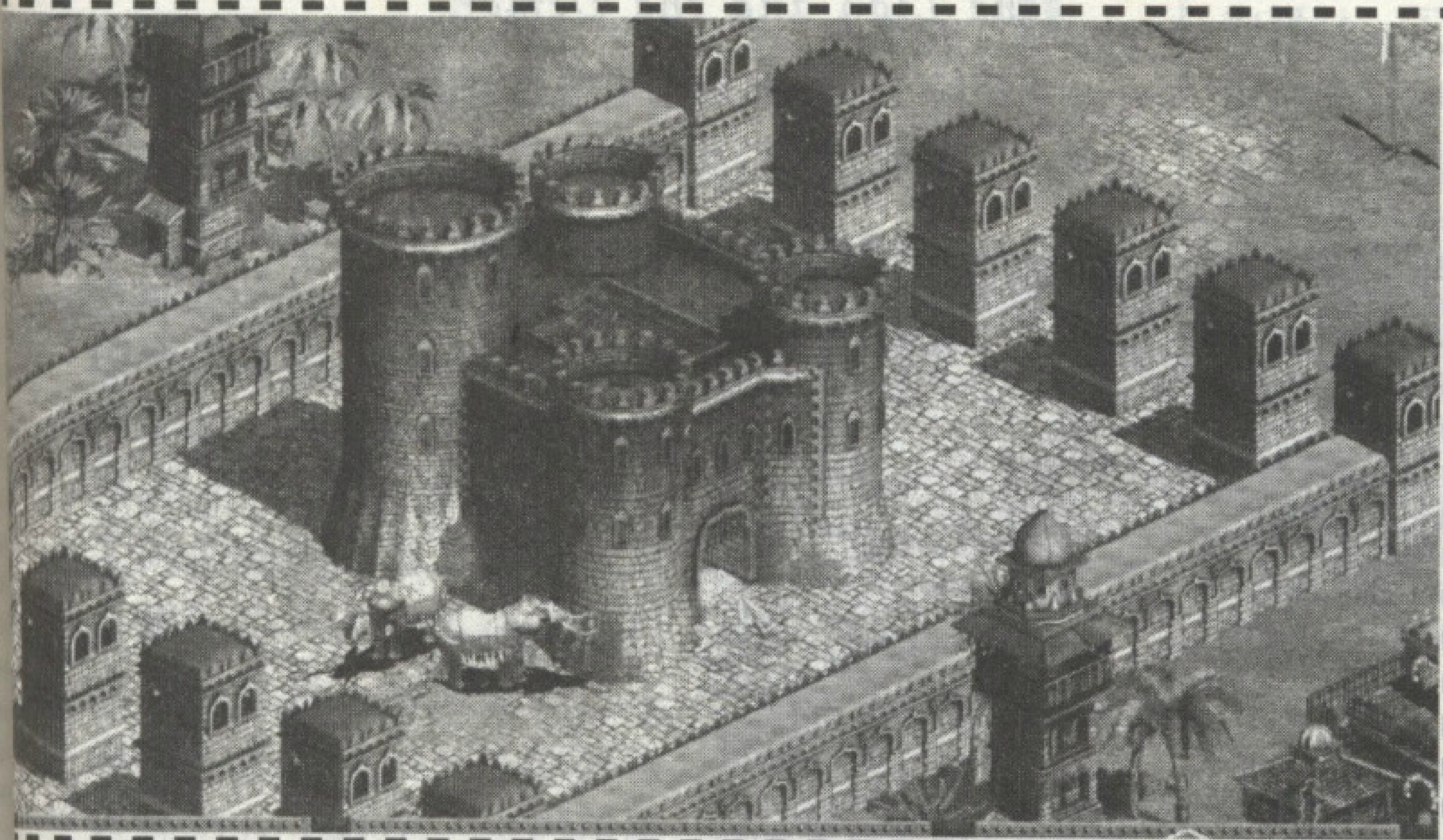
第三关 哈逖恩之角

The Horns of Hattin

今年是我被俘的第二十年。昨天晚上我们陷入了一场沙暴，没有人能够开口说话，我们都死死地拉着骆驼或马，滚滚的沙浪就在我的身边涌动。我们正在追赶一支十字军的队伍，萨拉丁想得到他们携带的

一个宗教圣物，因为他确信夺取这个圣物能沉重地打击基督教徒们的士气。我问萨拉丁为什么要这样做，萨拉丁缓慢而坚定的说：“我要把深红色死亡的恐怖带到基督徒蓝色的眼睛里。”这支庞大的十字军队伍驻扎在两座小山间的荒漠上，这里叫哈逊恩之角。在附近只有少得可怜的一个水源，而萨拉丁已经抢先控制了它。晚上撒拉孙人倾巢而出，狂欢一样的把剩余的水都倒进了沙子，对于那些十字军的士兵来说，没有比眼睁睁的看着这一切更可悲的事情了，这对他们只是惩罚的开始。

这是有很有难度的一场战斗，在沙漠中作战没有石头可以采集，这意味着不能建造防御箭塔和大型城堡，而四周的敌人从各个方向上的进攻，理论上也不可能防守住，所以速战速决是取胜的关键。在南部的基地尽量多出农民，对附近的两处金矿进行掠夺性开采，同时可以修建一个码头，建造渔船补充食物供给。北方的主基地开始正规的生产建设，在基地东侧的一个半岛上又发现了一片金矿，要优先出僧侣，积极准备“夺宝”行动。敌人很快就会进攻，不要追击，尽量躲在木墙后消灭冒失冲进来的敌人，同时农民立刻把被撕开的防线用木墙再缝上。一定要尽可能早地培训僧侣，这样敌人的士兵在外面砍树墙，僧侣就在墙的那边召唤，这也是招兵买马的一种途径。不久，我们就得到了关于遗迹的确定位置（在地图西边一座低矮的小山上），拆毁基地最西北的一段树墙，所有兵力倾巢而出，步兵和弓兵负责警戒，攻城车猛烈砸开环绕遗迹的树墙，僧侣们争先恐后地扑上去，抱起遗迹转身就跑，没走几步就被一箭穿心，而另一个僧侣会立刻接过遗迹仓皇撤退，死多少人、花多少钱这时都是次要的了，只要遗迹被顺利地搬运到指定地点，就算大功告成。



战斗异常的残酷，但丧失了水源的十字军只有两条出路：战死或投降，实际上他们中大部分的人都死了。萨拉丁十分友好地款待了俘虏们，给他们送去了雪山上的冰水和舒适的帐篷。这么多年了，我第一次能够和说英语的老乡们交谈，而对于这些入侵者我却又不知该从何说起了。俘虏中也有个例外——瑞纳德·查帝林，萨拉丁履行了他的诺言，亲手用圆月弯刀把他的头割掉，所有的十字军士兵们望着他的尸体默默无语……

第四关 围困耶路撒冷

The Siege of Jerusalem

萨拉丁的下一个目标是耶路撒冷城。耶路撒冷——这个古老的城市是基督教、犹太教和伊斯兰教的圣地，实际上耶路撒冷是宗教上的首都，谁拥有了耶路撒冷，谁就拥有了声誉和信仰。萨拉丁下令严禁在战斗中伤及神庙，否则耶路撒冷的人民会以为我们不是解放者，而只是另一个征服者。

开始后立刻命令农民修建城镇中心，开始采伐、采矿、耕种等生产活动，而一队骆驼骑兵和奴隶骑兵，在弓箭手的掩护下，立即出动攻敌不备。在地图的中央是庞大的耶路撒冷城，城市的南北两侧各有一个条盾族部落，经济上都是发展缓慢，一定要利用你的优势兵力把他们扼杀在摇篮里，注意不要把宝贵的部队耗费在拆除城镇中心的攻坚战上，只要肃清了外围砍树、采矿的农民，再捡几个重要的建筑推平后，立刻挥师进攻另一个部落。这样至少可以保证两个条顿部落元气大伤，很长一段时间里不能对你构成威胁。而蓝色的拜占庭族势力强大，至少控制着整个耶路撒冷城，快攻不能伤害他们的皮毛，只会更早的激怒他们。如果遭到攻击，立刻让农民躲入城镇中心，辅助防守，而机动部队要坚持在两个条顿部落间穿梭，压制他们的生产活动。当实力雄厚的时候一举推平条顿部落，控制整个耶路撒冷城的外围地带。之后就是轻松愉快的攻城战了，几部巨大的投石机支起，拆除城墙附近的城堡和箭塔，弓兵和骑兵负责警戒保护投石机。一旦冲入耶路撒冷城，拜占庭族就开始手忙脚乱地集中兵力进攻我的主基地，真是痴心妄想。我们已在高地上修建了防御工事，蜿蜒的城墙后是林立的箭塔，弓箭手纷纷登上箭塔，居高临下发箭杀敌。拜占庭人除了留下大片的尸体外什么也没得到，而真正令他们痛心的是，我们已经占据了耶路撒冷城。要特别注意，在耶路撒冷的巷

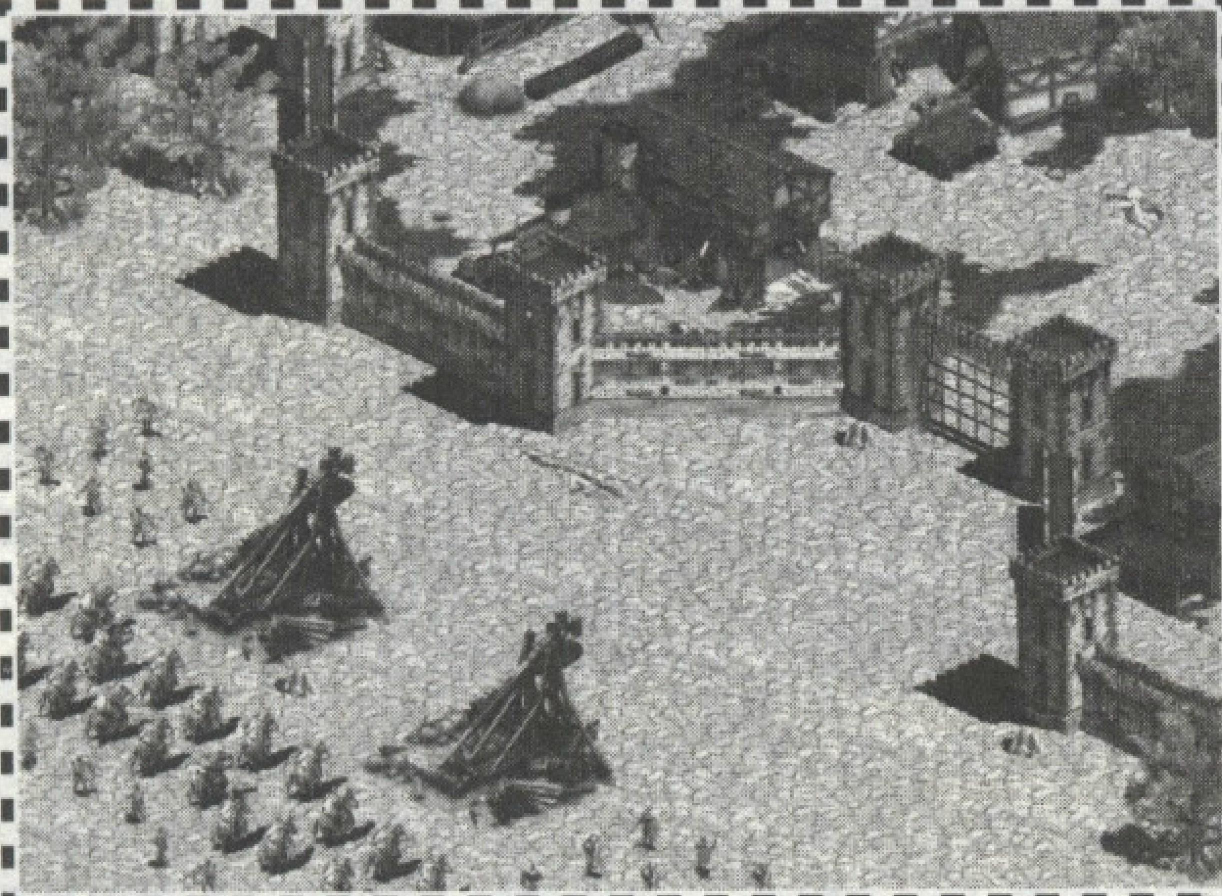
战中不要误伤任何非军事建筑，这不仅仅是萨拉丁的命令，也是一个战士应有的道德。

耶路撒冷解放了，我又一次走在熟悉的街道上，上一次我是以十字军的身份攻陷了这座城市，当时我踏过成片的血泊和尸体，而今天这里没有一间房屋被焚毁，没有一个平民被屠杀，耶路撒冷的人民称呼萨拉丁为他们的解救者。战斗后萨拉丁同意释放我，但在他身边共同战斗了近二十年，已经完全改变了我对这个民族和萨拉丁的看法，我决定继续留下去，完成我的编年史。

第五关 讨伐异教徒

Jihad

萨拉丁把部队驻扎在海边上，常年居住在沙漠地带的士兵们对咸味的海风和翱翔的海鸥是如此的新鲜和陌生。我坐在海边静静地欣赏着一切，在我不远处就是萨拉丁的帐篷，他正在紧张的制定“讨伐异教徒”的战争。巨大的十字军联盟已经衰落了，分裂成许多单薄的城邦，只剩下十字军联盟控制的三个城市还在远远的威胁着耶路撒冷。萨拉丁在开阔的沙漠上取得了一次又一次的胜利，但对于这种标准的堡垒战还是第一次参加。如果他胜利了，那么巴勒斯坦将重新成为撒拉孙人的家园。如果失败了，那么战争至少还要延续十年。



首先，分析一下战略形势：在正北方向上海岛上的泰瑞城（Tyre）拥有庞大的海军基地，在中期将有一支强大的舰队来偷袭，并有一定数量的陆军乘坐运输船登陆；在东南方向上的泰泊利亚（Tiberias）则组织了强大的陆军部队，频繁的进攻令人手忙脚乱；在西南方向上的阿斯卡伦（Ascalon）干脆躲在厚厚的城墙后开始修建奇迹。由于我们的主基地位于山地上，有悬崖作为天然的屏障，所以进攻优先于防御，第一波攻势由精锐的骑兵和弩车组成，在泰泊利亚城外和他的陆军主力决战，骑兵克敌人的投石车、弩车克敌人的骑兵，运用兵种相克消灭了泰泊利亚城陆军主力，随后赶到的投石车开始攻城。在此期间，一定会有敌人偷袭我方基地，不要轻易把主力从战场上撤下来，让城墙和箭塔先承受敌人的攻击吧。在确认泰泊利亚丧失了生产能力以后，立刻挥军南下，阿斯卡伦修建的奇迹已经没有留给我们太多的时间整顿兵力了。但是不要盲目的投入攻城战斗，一定要用骑兵把敌人的机动兵力吸引出来，在野外予以消灭。之后用投石机、投石车等远程部队砸开城墙，骑兵涌入阿斯卡伦城，一切都化为了废墟和尸体。由于一直致力于陆军的建设，我的海军只有象征性的几艘小炮舰，泰瑞的海军几乎一次就摧毁了我所有海边的建筑，并开始小规模的登陆，我不得不手忙脚乱的在距离海岸一定距离上修建了一条新的防线，用箭塔、木墙勉强堵住了敌人的攻势。几个农民在一个偏僻的海湾里修建了一排船坞，我依仗着整个陆地上丰富的资源和泰瑞海军相抗衡，终于我组成了自己的无敌舰队，巨大的舰队浩浩荡荡扬帆起航，目标——北方的泰瑞城!

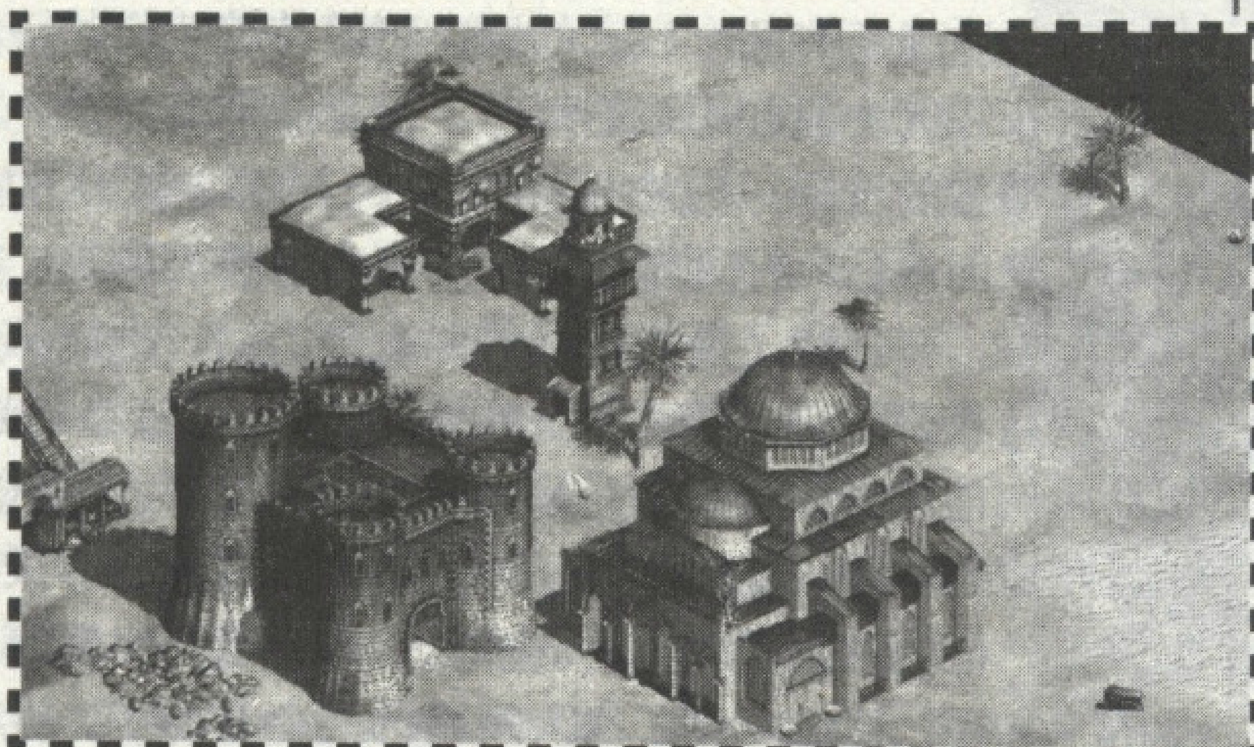
第六关 狮子和魔鬼

The Lion and the Demon

当萨拉丁在耶路撒冷取得胜利的消息传到欧洲的时候，三个最强大的基督教国家重新组织了东征十字军——英格兰、法兰西和神圣罗马帝国。数以万计的士兵登上了战舰，漫天的旗帜遮住了太阳的光辉，巴勒斯坦又一次陷入了战争的危机。萨拉丁意识到他遇到了真正的对手——人称“狮心王”的英国国王理查德。十字军的主力已经接近了军事重镇阿瑟（Acre），没有人知道是否能够守住阿瑟，但事实是如果阿瑟失守，那么十字军就可以直接进攻耶路撒冷。萨拉丁明白这场战役是整个战争的关键，如果胜利了，那么十字军同盟将再一次崩溃，在其他方向上进攻的十字军也会撤退；如果失败了，那么撒克孙人将再次面临一个长时间的梦魇，被压迫、被统治、被驱逐，这么多年以来的努力将化为乌有……

游戏最后一关的目标十分简单：修建一个奇迹，并保持三百年的时间。但达到这个目标的道路是如此的困难，甚至是不可想象的。敌人空前强大，进攻的手段非常精彩，堪称艺术——正面有大量的轻步兵和弓箭手防止我方的反扑，林立的投石机和投石车用猛烈的火力轰砸城墙，一旦城墙被撕开一个缺口，快速的骑兵立刻涌入，同时还另有攻城车吭吭地敲着城

墙，把突破口不断撕大，先进的手推加农炮和火枪手也加入战斗……在黑暗中还有源源不断出现的敌军。理论上正规的防守是抵挡不住这种疯狂进攻的，只有兵走险着，出奇制胜。首先，刚进入战场时你就拥有相当数目的骑兵和骆驼兵，不要让这支宝贵的机动力量把时间白白耗费在闲等上，立刻出击抢矿，带领所



有的农民直扑城堡北侧的一个金矿进行掠夺性开采。敌人的巡逻兵会很快发觉你的行动，但早期又实在凑不出象样规模的部队来阻止你。于是我们至少从敌人手里夺取了上千的金矿。与此同时，我的海军部队也没闲着，在地图北侧的海域追歼海上的渔船。当然还要升级啦、捕鱼啦、建筑啦……总之，开局极其重要，能掠夺到敌人的一批金矿，同时破坏一方敌人的生产建设，还能兼顾到必要的升级。在自己的主堡里用城墙（石头不够，木头墙也勉强了）把城区分割成若干防守区域，相互的防守区域间并不连通，主要是防止敌人的骑兵在突破了第一道防线后长驱直入，威胁奇迹的建设和维护，这和潜水艇的封闭舱是同一个道理。在基本完成了准备工作后，尽可能早的着手奇迹的建设工作，拖得越长对我方越不利，毕竟是以少打多，无论是资源、控制还是兵力数目，我方都占绝对的劣势。奇迹开工后会有几头战象加入我方队伍，这种走得又笨体积又大的家伙唯一的好处就是血长，在是石头城墙被砸开后，可以充当肉墙，继续维持防御体系的完整。同时，一定要有相当数量的僧侣为战象治疗、恢复生命。对付敌人海军的进攻，实在没有精力进行微观操作的话，可以用升级后的爆炸船撞毁敌舰。时间就这么一分一秒的过去了，防线也一步步的后退着，最后一招就是把遗迹用城墙保卫起来，把一大群农民圈在最里面，在最艰苦的时候，敌人的士兵在外面砸，我的农民就在里头修，死死等待着那遥远的三百年……

终于，战争结束了，在公元1192年9月2日，最后的协约被签定，巴勒斯坦将永久地被撒拉孙人统治，而基督教徒也可以自由的去朝拜圣地耶路撒冷。战斗并没有打垮英王理查德，而沙漠炎热的天气却使他病倒了。作为一名令人佩服的对手，萨拉丁特地派人送去了水果和雪水，不久后怀着复杂心情的理查德登上了返航的战舰，第三次十字军东征正式落下帷幕。至于我嘛，我想今生今世是不会再回到诺曼底了，听说大马士革新落成了铸造工厂，巴格达的哈里发有一个神奇的花园……巴勒斯坦有这么多的奇迹，我想我足以在我剩余的生命里完成我的编年史了。这里曾经是一片如此狭窄的土地，却有无数的文明在此交融，我站在风中冥想：和平真的到来了，鲜红的血会再一次染红漫漫的黄沙吗？

成吉思汗　蒙古战役

历史背景：蒙古部落间的小规模仇杀持续了近一个世纪的漫长岁月，最终被成吉思汗制止住了。在短短几年的时间里，纪律严明的蒙古骑兵突然出现在征服世界的战场上，一个在马背上射箭的民族怎么能够征服波斯和中国这样庞大的帝国？历史在我们眼前展现出辉煌的一幕……

第一关　严峻的考验

Crucible

一只忧郁的蓝色巨狼带着它的配偶在奥诺河的源头定居，开始抚养它们的后代——这就是蒙古部落的诞生。我居住的蒙古大草原寒冷、干燥且无边无垠。星罗棋布的部落就象秃鹫争夺土拨鼠的尸体一样，为了有限的资源大打出手。这时候一个叫铁木真的人站出来想制止这些冲突，他奉劝我们不要在部落间争斗，要振兴蒙古民族只需要两件事情：一是更多的土地、二是更多的战争。“天啊，一个游牧在马背上，居住在帐篷里的民族，怎么才能发动一场征服世界的战争呢？”有人问道，铁木真回答说：我们不以一个战士的身份参战，而是整个蒙古民族；我们不为个人的荣誉战斗，而是为整个蒙古民族！这些话让整个人群沸腾了，从此铁木真的名字渐渐被人淡忘了，取而代之的是大汗——成吉思汗。

第一关的任务是结盟，说服分散在草原上的各个蒙古部落加入联盟。淡青色的部落（Uighurs）要求帮助铲除附近的狼群，那些危险的动物就分布在他们部落的东南方，注意有两头狼王非常厉害，部队一拥而上会很吃亏。可用快速的骑兵吸引狼的注意，而弓箭手远程攻击，完成任务后回到部落可得到一批支援深蓝色的部落（Kereyids）要求二十只羊来过冬，于是你的部队四散分开满世界找羊。在该部落东北方向有个羊圈，里面大概有十几头，东边的荒野里还有四

头，把羊群赶回部落又得到一批部队的支援。白色部落（Ungirrads）要一件遗迹，在紫色部落的南北各有一件。紫色部落和绿色部落（Tayid）互相仇视，都要求你帮助他们消灭对方，你只好无奈的选择其一了。最后集结所有兵力消灭世仇——红色部落（Kara-khitai）。

在几年战争中，几乎所有的蒙古部落都统一在成吉思汗的麾下，每天都可以看到陌生的面孔向大汗鞠躬表示臣服。无数曾经彼此厮杀的对手现在举着同样花纹的战旗——成吉思汗的狼旗。轻骑兵、长枪兵、甲兵……数以万计的士兵都仰望着高高在上的成吉思汗，“我是上苍的惩罚！”成吉思汗大声喊着，战士们纵声高呼，发出象狼一样的长鸣……

第二关 复仇的生涯

A Life of Revenge

严酷的冬天终于降临在蒙古草原上，大地冻得象骨头一样坚硬。所有士兵都蜷缩在一起，只能看到人和马呼出的大团气息，但是战斗的欲望依然燃烧在每个战士的心中。部队在号角的长鸣中又一次出征了，这一次的敌人是库史鲁克（Kushluk），他是草原上唯一不肯归顺的人，他游说上一次战斗中残存的红色部落阴谋叛乱。大汗当然不会让这样的家伙不受到“上苍”的惩罚。部队迅速集结向西进发，而狡猾的库史鲁克立刻躲藏起来，找到并杀死他，这就是反抗者的下场。

进入游戏后部队向北移动，突入黄色部落（Tayichi'uds）基地，稍做抵抗后该部落投降。此时我方仍处于劣势，于是立刻开始正规化生产建设，尽早生产出城堡的特色兵种——蒙古骑兵（Mongudai）。这个兵种是非常快捷凶狠的骑射兵，是进攻的利器。但当部队攻到地图中央的红色部落时，遭到该部落非常强硬的抵抗。不要硬抗，适当后撤到箭塔射程外，加大火力密度。在战斗最激烈的时候，库史鲁克丢下保护他的红色部落，独自逃窜到西面自己的营地中。既然他已经抛弃了红色部落，就没有必要继续在这里纠缠了，只需用骑兵杀死他们的农民，断绝他们的生产能力即可。然后集中所有部队进攻西面的营地，杀死库史鲁克。

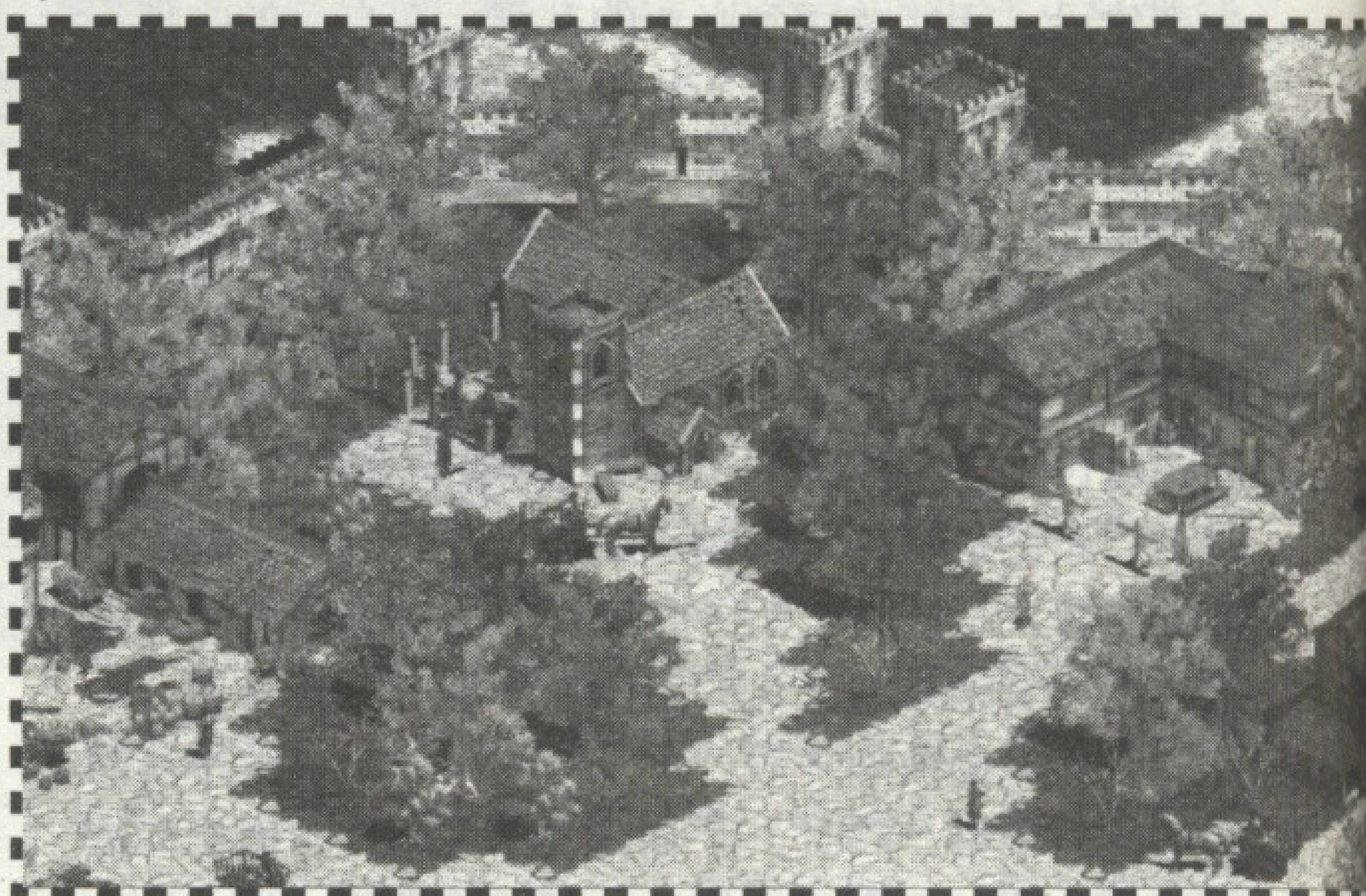
成吉思汗知道除了长枪和弓箭外还有一种武器，那就是恐惧，在这场短暂的战争中，大汗决定不放过任何一个敢于抵抗的人。我们的骑兵迅速冲进最近的一个城镇，砍死每一个活的生物，焚毁每一顶帐篷和房屋，并且把敌人的头颅挂在马背上，鲜血一直随着马蹄滴滴答答的流着……在第一个城镇消失后，第二个城镇立刻派遣使者携带大笔钱财前来求和，大汗默然受下礼物后，再转身接见第三个使者……

第三关 称霸中国

Into China

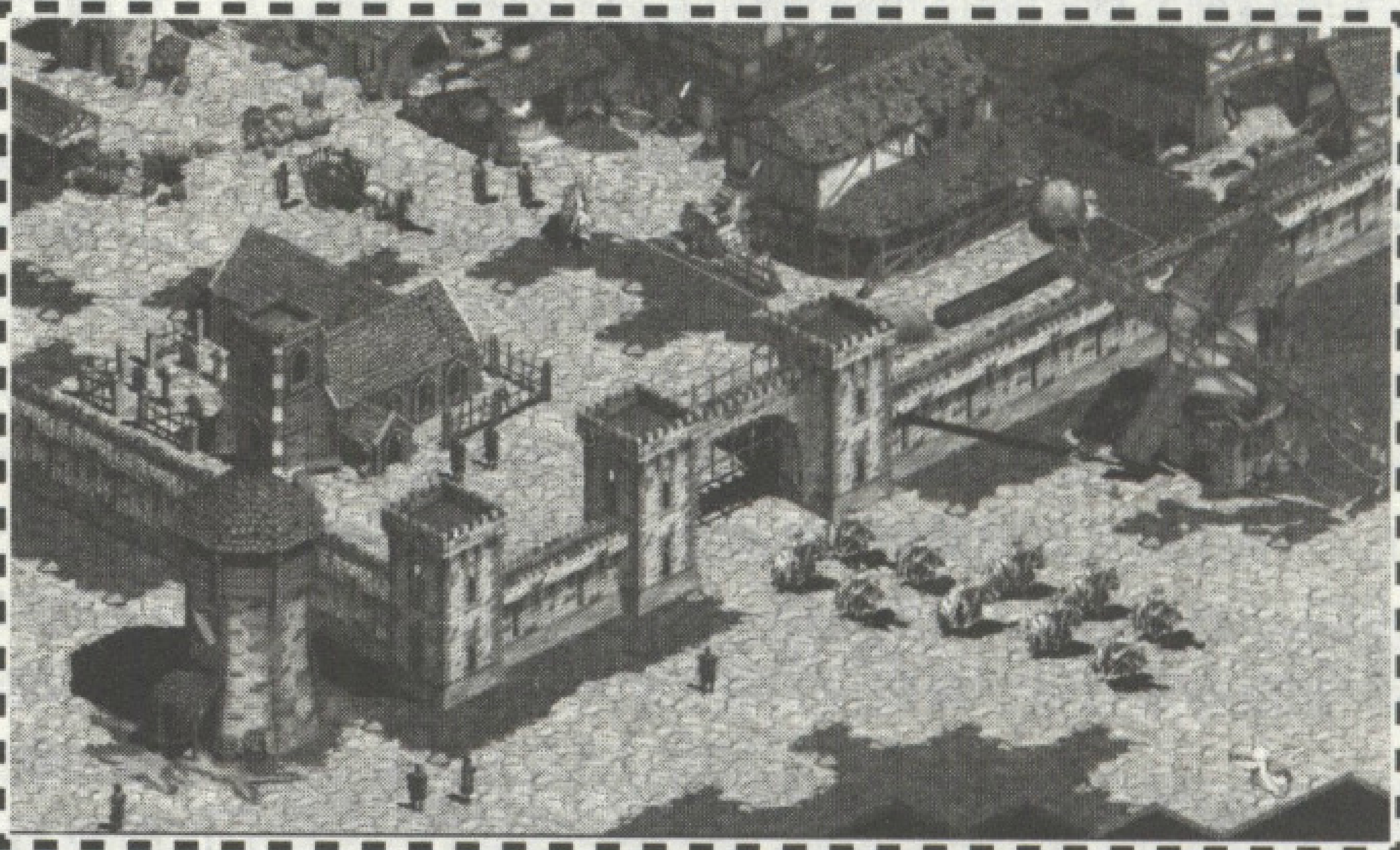
现在整个蒙古草原都在成吉思汗的控制之下，但在草原的边缘还有两个巨大的国家正等待着我们的征服——东边的中原和西边的波斯。出征波斯显然是一个比较明智的选择，因为它隔断了我们在欧洲肥沃的草场，然而最后大汗却做出了一个出人意料的决定：进军中原。在目睹了蒙古骑兵的强大势力后，中原皇帝立刻向我们递交了要求和平共处的国书，甚至同意援助我们征讨波斯所用的兵器和军粮。但当蒙古军队离开草原的时候，他们又表示无力支付数目庞大的援助开支，他们背叛了对大汗的承诺，大汗也决定翻悔他的“和平”协定。又一次大规模的战争开始了，近十万凶悍的士兵骑着蒙古矮脚马，在春天的和风下越过了巨大的昆仑山脉，进攻世界上最古老、最文明、最先进的国家——宋帝国。

进入游戏后向下移动，部队乘渡船过河，在蓝色（Engineer）的领地得到第一批支援——投石车、攻城车和几个农民，迅速肃清蓝色基地后可建造基地，但该地区矿产贫乏树木稀少，不是长久之计，建议整



个部队乘坐渡船回到出发位置，在草莓丛附近建主基地。在地图西北的角落里得到几门手推加农炮的火力支援，可从正反两个方向同时对长城发动进攻。长城不愧是历史上著名的防线，防御体系十分完善，损兵折将后才打开长城北侧的一个缺口。进入中原地区后首先遭遇辽国（Tanguts红色）和西夏（Hsi Hsia/绿色）的抵抗，这两个历史上的敌对国居然在这里彼此和平共处，一致对外，把刚入关的蒙古部队又赶出了长城。正在拉锯战的时候，东边的金国（Jin金色）突

然传来噩耗——他们开始修建奇迹，这意味着如果不能在规定时间内灭掉这个国家，整个中原战争就会失败。于是立刻将战争的重心转移到东边的金国，一个又一个船坞建造起来，一艘又一艘战舰下水起航，木头成了最紧俏的战争资源。让部分农民渡过东西走向的大河（黑龙江），在东侧的森林中（大兴安岭）紧急砍伐树木。对金国的总攻得到了重型炮舰和手推加农炮的火力支援，在砸开城墙后部队登陆杀进城中，以快速的骑射兵抢先射杀修建奇迹的金国农民，尽量拖延奇迹的建造时间。此时辽、夏、宋联军此起彼伏的发动攻势，打得蒙古军队顾此失彼，在最艰苦的时候连农民都扑上去了……金国的失败是整个战争的转折点，如同第二次世界大战的斯大林格勒战役。之后的战争先依托长城进行防御，砸掉城墙上敌人的箭塔，然后在缺口的地方修建自己的箭塔。在汲取了金国富饶的资源后，跨过黄河消灭残存的宋帝国。



战争结束后，开始了令人窒息的屠杀，多少年以后人们都不会忘记那堆积如山的尸体和骸骨。征服宋帝国的战争令我们得到了游牧民族最需要的东西——科技，现在我们已经掌握了投石机的研制方法，可以轻易地打碎欧洲城堡坚硬的外壳，杀进它柔软的内部。几十年前，成吉思汗的母亲曾经靠野地里的草根度日，几乎在冬天里饿死。现在她的孙子们将以欧洲、波斯和中原的金子为食！

第四关 游牧民族的西征

The Horde Rides West

睡马鞍、吃干肉、饮雨水、喝马血……这就是蒙古战士征战的生活，在出征波斯的前一个晚上，大汗派人送来了可口的鲜奶，并许诺在胜利后将得到大笔波斯的财宝和美女，在这些许诺的激励下，战士们以全速穿过了阴沉的卡尔木克草原，面前就是巨大的波斯帝国。

在游戏中首先派遣两辆贸易马车抵达波斯城堡觐见波斯国王KS（Khwarazm Shah），年迈的老国王张开双臂迎接来自蒙古的使者，两个使者却突然拔出腰刀……这就是历史上著名的“蒙特宾刺杀”，战争突然爆发了！蒙古在南北各有一个基地，北方基地负责进攻俄罗斯大公国（Russia红色），南方基地则抵挡波斯帝国的报复性进攻。北方相对轻松的多，只要有一队蒙古骑兵和几部投石机，象征性进攻一下，俄罗斯便会立刻放弃抵抗。倒是南方波斯的大象兵皮糙肉厚，骑兵的弯刀和弓箭手的箭头根本伤害不了这些庞然大物。所以要优先发展僧侣，用吟唱召唤大象，同时给受伤的部队进行疗伤。在战争后期几次大规模的战斗后，战争的天平突然倾斜向蒙古，大批反叛的波斯象兵在骑兵的簇拥下进行反扑。波斯帝国拥有超过五十万的部队，却被只有它一半人数的蒙古部队歼灭了。它的主神殿无比坚固，被认为至少可以坚守一年，但仅五天就陷落了。所有的波斯官员都被处以极刑，广场上堆满了尸体和骸骨，男人的、女人的、小孩的、马匹的，还有猫的狗的……历史再一次证明了反抗者悲惨的命运——波斯帝国覆灭了。我们走在繁华的街道上，喝着喷泉甜美的水、吃着怪异的果冻，对于一个成长在帐篷里的人来说，这一切无疑是成吉思汗为我们打开的天堂之门。

第五关 誓言

The Promise

成吉思汗终被衰老这个敌人打败了，在弥留之际他召唤来他的子孙们，费力地说道：“我的后代将以黄金为衣、以美味为食、以骏马为骑，但他们将忘记给他们带来荣华富贵的我……”我们望着他痛苦的在篝火前发抖，因为疼痛说不出话。三儿窝阔台（Ogatai）走出人群，郑重的接过父亲的长弓，发誓要完成他未完的战争，并将他的帝国延续到遥远的欧洲，要让世界永远记住最伟大的征服者——成吉思汗。为了完成誓言，在这场战斗中，我们将夺取波西米亚（Bohemian红色）、波兰（Polish蓝色）、德国（German绿色）的王旗，并在旗帜所在地建三座城堡，巩固蒙古在东欧的统治。

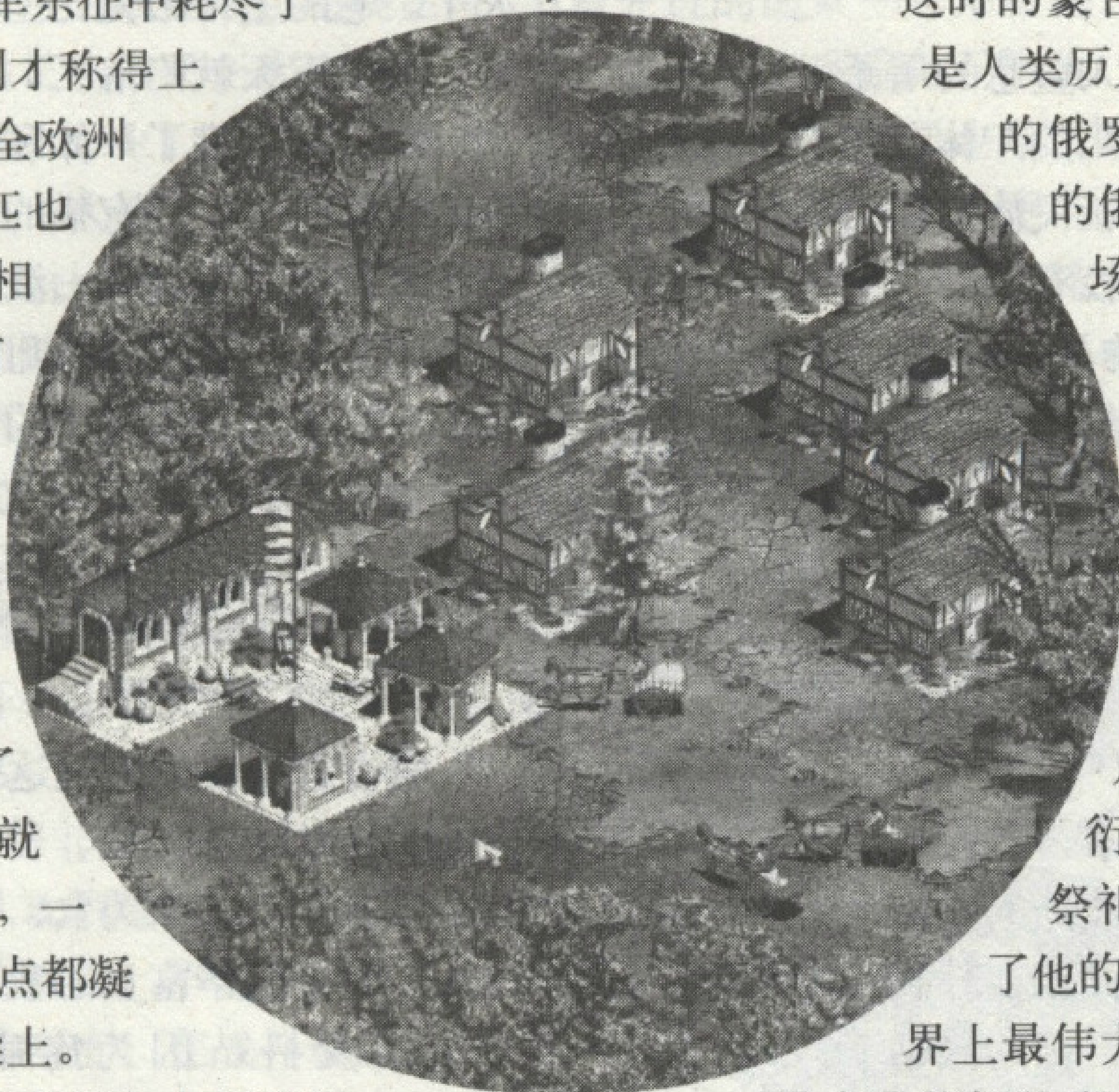
南方蓝色的波兰不足为惧，实力微薄又近在咫尺——不能不打，用骑兵和骑射兵快攻就可以了。在向地图中央地带挺进时，先不要着急修建城堡，由于城堡要占用大量的石矿，可先派探马四下侦察，在地图

上一共可以发现三处石头矿。德国扬言将对我们的"挑衅"做出有力的"回答"，这意味着一旦修建完城堡，将遭到大批条盾骑士的攻击，所以事先要在城堡附近修建箭塔、木墙等一系列防御工事。另外把弓箭手安排到箭塔和城堡里辅助防守，还要有投石车、弩车等反骑兵兵种，最后留一队骑兵作为战略预备队也是必须的。好了，现在修建城堡，等待德国人的"回答"吧。战斗如此激烈，局势非常的混乱，双方都投入了最精锐的部队，几乎都无法分辨敌我，只要在适当的时候，在适当的地点把骑兵预备队投入战场，抢先消灭德国人的投石车，还是有希望赢得胜利的。一战论胜负，能赢得这场战斗，消灭德国人的主力部队，残余的敌人自然不值一提了。摘取所有王旗后，东欧各国投降，窝阔台完成了他对父亲的誓言。

第六关 蒙古的"和平"

Pax Mongolia

现在挡在蒙古马蹄前的只有法国和匈牙利两个国家了，法国在十几次的十字军东征中耗尽了国力，不堪一击。而匈牙利才称得上是一个真正的对手，它拥有全欧洲最好的骑兵，而他们的马匹也和我们的蒙古马在血缘上相近，然而这就能抵挡住蒙古征服世界的梦想吗？塞吉奥河（Sajo）把双方军队分隔在河两岸，蒙古的苏拨台（Saboteur）正率领援军奔向塞吉奥河，在此之前能否守住大桥成为关键。控制了大桥，就控制了塞吉奥河，就控制了西欧，就控制了世界，一下子整个征服世界的战争焦点都凝聚在了欧洲一座普通的桥梁上。



进入游戏后迅速让弓箭手登上大桥附近的箭塔，与地面部队一起协助防守。大汗派遣的破坏者（Saboteur）是一种类似炸弹人的强力进攻兵种，由于不能训练，所以要尽量节省使用，当实在坚持不住的时候可使用一个去解围。在第四十分钟的时候，苏拨台的援兵到达，又是一批破坏者，整个蒙古军队军心大振，所有能动的人都呐喊着冲过大桥，连农民都蜂拥着过桥修建箭塔了。匈牙利人立刻乱了阵脚，手忙脚乱要炸桥，如果在五分钟内没有占领大桥，匈牙利人将破坏掉整个桥梁。于是立即调集骑兵在前面开道，见到大股敌人部队就让破坏者冲过去拼个同归于尽，只要指挥技巧得当，理论上还是有一些希望占上风的。如果被炸了大桥，也不必取档重来，在塞吉奥河的南部有一处冰封的河段，部队可以从冰层上通过塞吉奥河，然后用升级了火攻的投石车在树林中生生砸出一条道路，然后双方在河流西岸的森林边上展开了规模庞大的战斗。匈牙利人囤积了数目可观的投石机，这时候破坏者就大显身手了，冒着枪林弹雨冲上前，一次爆破就至少解决三部投石机。反复的拉锯、反复的冲锋、反复的争夺高地……在长时间激烈的战斗后，蒙古军艰难地把防线慢慢推向匈牙利人的城堡。此时一定要利用升级到终级的投石车，这种巨型武器一次可以投掷几十磅的燃烧物，几十部投石机一次齐射就可以击退敌人一次大规模反扑。另外就是大批的蒙古骑兵，象旋风一样奔驰在战场的各个角落，砍杀匈牙利农民和落单的士兵，在关键的时候挡在投石车前面，抵挡敌军骑士的进攻。最后杀入城市，摧毁奇迹和城堡后，匈牙利国王投降并被处死……

这时的蒙古帝国横跨亚、欧两大洲，是人类历史上最大的帝国，原来分裂的俄罗斯大公国也因此成为统一的俄罗斯联邦，东西文化在这场浩大的战争后迅速交融（另：甚至可以延伸到元王朝的马可波罗），西方文明惊讶地发现了古老的中华文明，中原王朝也意识到世界上并非只有自己这个泱泱大国。成吉思汗的尸体被埋葬在传说中蓝狼繁衍的奥诺河的源头，并且在祭祀后用庞大的牛群反复踏平了他的陵墓——没有人知道这个世界上最伟大的征服者陵墓的位置，也没有人能把他庞大的帝国永远的维持下去。历史的依然坚定不移的前进着，用无数征服者和被征服者的鲜血重复着一个简单的道理：如果你杀了一个人，你就是一个凶犯，如果你杀了一百万个人，你就是一个征服者。

巴巴罗萨 德国战役

历史背景：一个人能创建一个帝国吗？十二世纪的霏德里克·巴巴罗萨就曾经用个人的力量妄图结束分裂的德意志邦国，出于对古代罗马帝国的怀念和景仰，他建立了神圣罗马帝国（在第二次世界大战中，

布特勒狂妄的叫嚣建立第三帝国，就是继承了罗马帝国、神圣罗马帝国后的产物）。

第一关 神圣罗马帝王

Holy Roma Emperor

最开始的时候本来没有什么神圣罗马帝国的，德国只是一群城邦国，到处充斥着对国王虚伪的效忠。霏德里克·巴巴罗萨——这个长着红色胡子的男人相信他自己是上帝的使者，他的野心让他忍耐不住发动了连续的战争。为了在德意志各公国树立威信，需要找回散落在各公国境内的六个遗迹中的四个。

在地图上的国家中，除了蒙古保持中立外，奥地利（Austria）、巴伐利亚（Bavaria）、萨克逊（Saxony）、斯瓦比亚（Swabia）、波西米亚（Bohemia）、勃艮地（Burgundy）等六个国家都是敌对国。你唯一的优势是你的科技发展要领先其他国



家整整一个时代，抢先训练出德国的特色兵种——条盾骑士（Teutonic Knight），辅以火力强大的手推炮，基本上依靠这个“黄金组合”便可无敌天下。摧毁敌国的教堂后可得到遗迹，动作要快，打一枪换一个地方，凑够四个遗迹就可以过关。实在支持不住时，也可通过外交选项（前提是建造市场）向中立的蒙古人贿赂，会得到数目质量可观的援军。闪电般的胜利让每一个虚伪的邦国胆战，他们称巴巴罗萨是欧洲战争的灾难，事实上征服欧洲的灾难才刚刚开始。

第二关 狮王亨利

Henry the Lion

战争使整个德国都疯狂起来，木材、矿藏、食物等战略物资非常短缺，“让战争来带来财富，财富会再带来战争”巴巴罗萨这样说道，现在该对波兰这个肥沃而虚弱的国家动手了。巴巴罗萨召来亨利——原萨克逊城邦的王子，答应给他一个征服波兰的机会，如果他成功了，那么整个波兰将是他的封地，如果失败了，将由巴巴罗萨亲自率军出征。亨利宣誓效忠于德皇巴巴罗萨，巴巴罗萨则册封其爵位，但事实上……果然不出所料，开战不久亨利即宣布反叛，巴巴罗萨更早留有一手，将大批部队事先埋伏在亨利的附近，短暂的搏杀后叛乱被平息，但问题接踵而来，由于远征的后勤完全是由波西米亚和萨克逊两个盟国提供，所以补给完全跟不上需求，必须先造船坞和市场开始和盟友进行贸易。

在地图的西北角好不容易找到几个被关押的农民，救出他们就可以进行正常的生产建设了。历史上的波兰就是个懦弱悲惨的民族——曾经三次被灭国，看来消灭波兰实在是一场轻松的战争。

第三关 教皇战争

Pope and Antipope

罗马教皇和巴巴罗萨在任命德国主教的问题上发生了严重的分歧，米兰教皇叫嚣着要求巴巴罗萨撤消任命，而巴巴罗萨则冷漠的向意大利派遣了2000德国骑兵去“解决”纷争。本关任务就是要将米兰大教堂转化过来。

首先看看你的部队：僧侣、枪兵和一支带运输船的小舰队，凭这支力量怎么也不可能和罗马的城邦军队相抗衡啊，看来你怎么也等不及援助部队了。所有部队上船过河，向米兰进发，同时卖掉所有的木头、石头、食物换成金子来升级僧侣的技能。整个米兰城被包裹在厚厚的城墙和箭塔里，只有在它的贸易马车进城的一刹那，你才能用头巾遮住脸混进去。千万要约束住冲动的士兵们不要轻易砍杀来往的农民，这会吸引来大批的卫兵。偷偷摸摸的接近米兰大教堂，四个僧侣集中精力开始吟唱，士兵拼死围攻闻讯赶来的敌人，成功只在弹指一挥间。

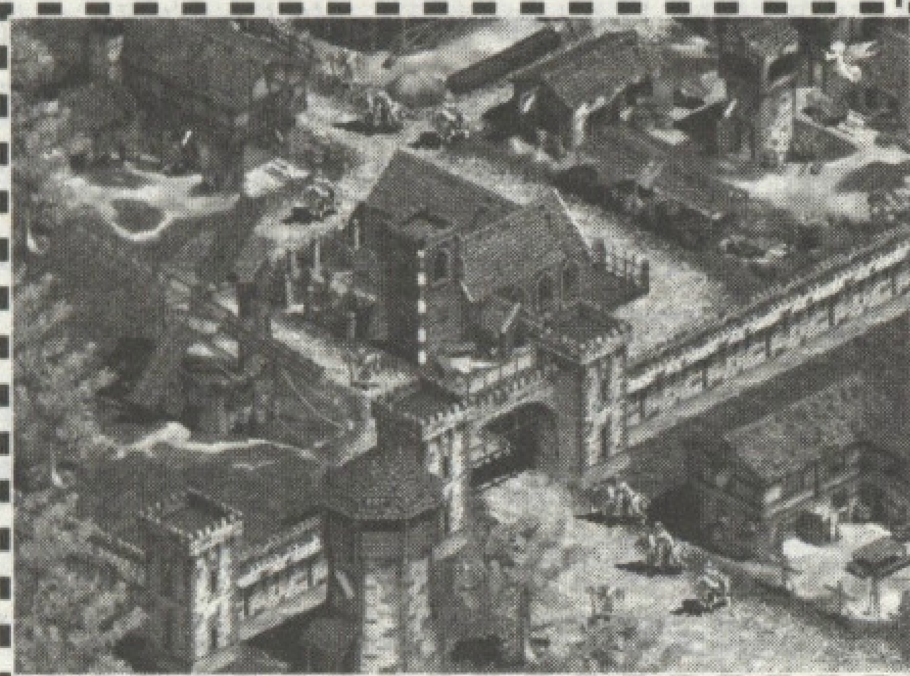
第四关 伦巴蒂联盟

The Lombard League

毕竟这个世界上只能有一个德国国王，当巴巴罗萨进攻意大利的时候，德国的各个邦国纷纷叛乱。当他回到德国，意大利教皇余党组织的伦巴蒂联盟又组织军队返攻米兰，巴巴罗萨被迫在南北两个方向上往返奔波，疲于奔命。

刚进入游戏，米兰的守军便又传来警报，伦巴蒂联盟的大批军队开始进攻，由于敌人在兵力上占有压倒性优势，看来这次米兰是守不住了。迅速把城市里的农民撤到运输船上，往东北方向有了望塔的地区撤退，另起基地。本关任务是在威尼斯（Venice）、帕

多瓦（Padua）、维罗纳（Verona）任一城内建起一座奇迹，在得到盟友的一支舰队的支援后，不要贸然进攻，把宝贵的舰队耗费在与陆军无谓的战斗中。要首先夺取制海权，德国虽然没有重型炮舰，但喷火船十分犀利，完全可以保证海面上大片的渔业资源。在返攻的时候，建议攻击有陆地连接的帕多瓦。但不久善变的狮王亨利又一次背叛了巴巴罗萨，德国军队陷入了被南北夹击的危险境地。因为残酷的战争几乎耗掉所有收集到的资源，所以在战争后期理论上是根本没有实力建设奇迹的，只好在市场中用大量的食物换取金子和石头。要集结至少几十个农民修建奇迹，奇迹的建设会激怒所有的敌人，包括那个叛徒亨利，都会出动所有兵力来攻，能不能坚持到胜利，完全取决于个人的作战技术和运气，以及选择游戏的难度和读取存档的次数。



第五关　巴巴罗萨的三月
Barbarossa's March

巴巴罗萨终于和英国国王查里、法国国王费立浦达成协议，共同征讨新的敌人——撒克森的国王阿拉丁。本关任务就是让至少十名士兵抵达达阿克城（白色方框所示）。这个看似简单的任务实际上几乎是个“不可完成”的任务，当我反复失败又一次读档的时候总是想起俄国诗人库尔克夫的诗词：“距离你的身边如此遥远，距离死亡却近在咫尺。”

部队首先向南抵达河边，穿过浩瀚的莫玛热海（Sea of Marmara），不要接近康斯丁堡（Constantinople），那里的国王将拒绝德国人使用他的领土（另：也可以发动强攻，部队开到奇迹旁边，敌人就会妥协并交交出舰队，但损失很大），所以只好从地图西侧的加里波第（Gallipoli）通过了。途中两次战斗分别在河口和一座农舍展开，每次作战时尽量小心的将重伤的士兵撤退下来，争取能用僧侣进行疗伤。之后的战斗将不得不丢弃笨重或者移动缓慢的部队，把投石机、僧侣、条盾骑士和长枪兵都丢下，只带游侠和弓箭手登上运输船，运输舰队沿海岸线移动，遭遇敌人炮舰就让空载运输船冲上去吸引敌火力，只要有一船士兵能在地图中央的海湾里登陆，我们离成功就剩下一半的路程了。登陆后的路线是先左下到底，然后右下，之间的路上会有小股部队骚扰，千万不要恋战，在道路的尽头将看到脆弱的城墙，所有的士兵都努力砍断城墙，顶着如雨的弓箭穿过城墙缺口，进驻城堡，如果还有十个战士幸存，那么就胜利过关。在不久的十字军东征路上，巴巴罗萨溺死在河水中。

第六关　长眠的国王
The Emperor Sleeping

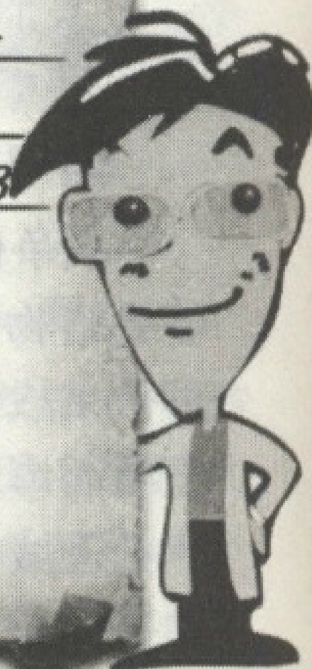
巴巴罗萨的尸体被浸泡在醋里，一些勇敢的骑士拼命想把国王尸体送到耶路撒冷，即使他活着不能征服，死后也要埋在耶路撒冷。

在游戏中是根本不可能在波斯人规定的十分钟内将骨灰送到耶路撒冷（Jerusalem）大教堂里（the Dome of the Rock）的，因为该死的波斯人用厚厚的城墙封死了所有的道路，那么只好利用这宝贵的十分钟进行战略准备了：干脆就在波斯人的城里建造箭塔，弓箭手进入箭塔辅助防守，在箭塔周围用民居、兵营、教堂、攻城车厂等建筑团团围住，骑兵看守在敌人投石车的旁边，僧侣则接近箭塔，开始默念吟唱的诗文，长枪兵四下散开……时间限制一到就指挥骑兵迅速消灭巨型投石车，同时僧侣开始劝降波斯象兵，步兵和弓箭手能撑多久就撑多久，而攻城车则有力地摧毁敌重要建筑物。一战决胜负，如果能赢得波斯城里的这场短兵相接的战斗，那么今后你将从胜利走向胜利。在消灭了波斯（黄色）主力后，其余的阿拉伯人（绿色）以及拜占庭（蓝色）都不足虑了。派遣部队到盟友（棕色）处可以得到相当微薄的部队支援，最后打穿南部的道路，护送巴巴罗萨的骨灰抵达耶路撒冷的教堂奇迹处，即可完成任务。

总评　95

制作	ENSEMBLE STUDIO	类型	即时战略
发行	MICROSOFT	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



漫长的等待后，久违的劳拉终于回来了，这一次不再是忙碌地奔波在世界各地“观赏”风景名胜，而是深入到阴森的埃及帝王陵中去实现“最后的发现”。在开始新的冒险之前，请先检查自己的装备是否完全合格，要不你的古墓旅程会举步艰难的哦。你的“跑车”至少是奔腾233/16MB内存的，还需要一块有4兆显存的3d加速卡（不过在我的8MB太阳花TNT2下居然死活出不来，并且在所有的Win2000下均不能玩，为此我只好再多装一个WIN98了）。



游戏之门 Bitqu、小葱、小明

第一关

开始新游戏后你首先看到的是一个小姑娘，扎着两条小辫子，这就是十四岁的Lara Croft，在一旁的是一个著名的探险家Van Croy。由于这是热身关，所以他会一直带着你走，下面给大家一些重点提示。

一、见到一个圆圆的机关时不要抢在Van前头，可能会有意外发生。如果看到野猪要注意跳跃，不要等野猪啃了你一口才知道自己什么武器也没有。

二、经过一条走廊，见到一个大的水池，很明显的看到下面有入口。跳下去，在水下通道可找到一个小药包和一个大药箱。爬上对岸见到一个机关，拉一下，Van就跟着过来带你到另外一个地方。



三、Van教你爬梯子的时侯赶快爬，但上去后不要急着下，在上面有一个开关，把它拉下后跳下来，进右边的通道。

四、来到一个很大的机关门圆前，Van会教你爬进去。进去看到一堆尸骨，然后你就会知道这个劳拉一直背着的小背包的来历了。不要急着爬回去，在左边很暗的地方有个机关，先拉下来，然后大圆门就开了。

五、在往下走 的过程中有一条走廊内有很多暗箭，走廊的特征就是有几个窗子有光柱投射下来，要小心。

六、来到中间有个大水池的地方，你需要在进来的地方右手边跳两下，那个又蠢又该死的Van才会过来，要不然那家伙会象块望夫石一样老望着水面。当你发现有个通道明明可以攀上去，实际上却不行的时候，那是因为你在下面并不能很清晰地看到通道口是矮于自己身高的，这时需要按“ctrl”键、“,”键以及方向键爬上去。

七、这一代游戏首次引入了绳子，让你可以象泰山一样荡来荡去，在这关你可以练习一下。从平台跳出去，在空中按“ctrl”键抓住绳子。按向下的方向键把人降到绳子的末端，再按“/”键就可以把绳子荡起来。

八、当见到一个非常大的黑洞时，这个该死的Van居然不走了。而你，毫不犹豫地跑下去就可以了。

九、屏幕上多了个计时器，赶快跑啊！要不当Van进了一个小门后你就难进去了。同样道理，在后面如果你认为Van走得太慢的话，也可以抢在他前头。

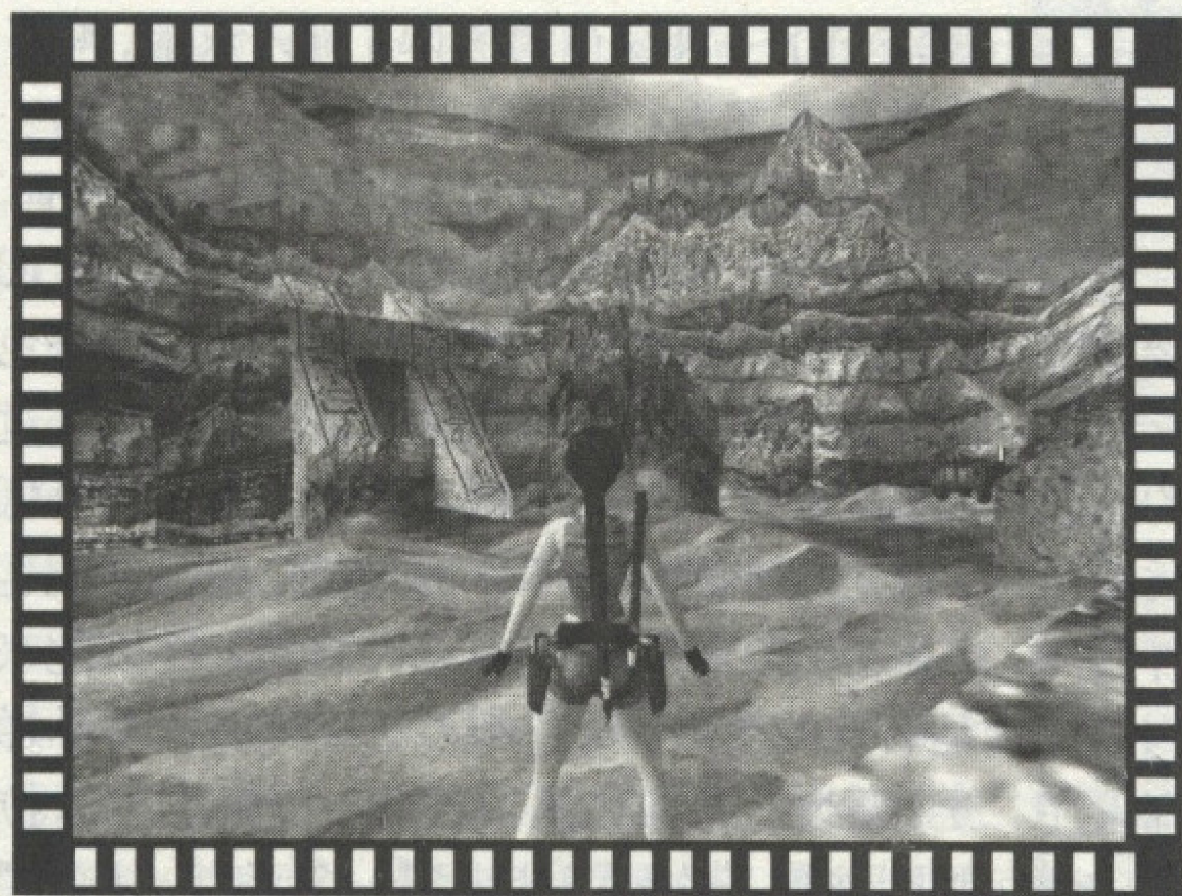
十、当走到一个大木门前的时候，那个傻傻的Van在门口猛作奔跑动作却不会自己开门（难道这是一个bug?），这时你应该赶快去按墙边上的一个开关，

门就开了。

十一、由于Van在拿宝物的时候触动了机关，结果一声巨响，他掉了下去……此时劳拉的故事才真正展开了。

第二关

劳拉终于又恢复了大家所熟悉的漂亮身材。注意一下身边，有不少弹药，往前到点火把的向导身边可以捡到来福枪，跟随他沿通道继续往前走会遇到许多蝎子和狼。穿过蓝色的通道来到一个大厅，左边墙上的方形孔内有一开关可以打开，会看见另一房间被流沙填满。来到有流沙的屋子，跑过去捡起一个半圆金属物，会听到有开门的声音。返回大厅，进入刚打开



的门到地下的房间，等向导把地上的开关打开后，跑过去拿到另一个半圆金属物。返回到圆形机关前把两个半圆金属物组合起来，打开一个暗门。打死两只恶狼后看到对面有个巨大的头像。捡起两边的弹药和药包后跟随向导进入一个房间，他会把地沟里的油点燃，打开另一扇门继续前进，当被一道铁门拦住去路时向导会站着不动等你。沿原路返回有一岔道，进到有一池油的房间再往里走，来到面前有一条长长的绳子的地方，拉动绳子打开那道铁门，而劳拉却被关在里面。不要急，反身到另一通道，发现有一根同样的绳子，拉动后跑回上面，注意地板上冒光的地方，按着中、右、右、左、中跳到门前，这时墙上的灯会被点亮，五盏灯都点亮后门就会打开。捡起一个沙漏回到有巨大头像的房间，到向导身边继续跟着他走。来到一间小屋，向导打开门后脸上露出恐惧的神情，惊叫一声转身就跑了，劳拉只好只身前进了。

来到一个有石像的房间，把沙漏放到石像手中，屋顶的流沙会把这里的深沟填起来。再次返回刚才有巨大头像的大厅，发现原来被沙埋住的头像的嘴露了出来，爬进去顺着漆黑的通道往下滑。下来后面前有个开关，打开门滑下去捡起一个五角星，会听到嘀嗒的钟表声音，不赶快跑的话你会被万箭穿心的。来到一个左右两边都有石像的通道，躲过第一道刺，打烂两边的花瓶捡起里面的东西，跑过第二道刺后落到一个机关前，把五角星放进去，跳过旋转的障碍来到一个大厅（下面有药包，可以先捡了，然后爬上来。）。

一段精彩的动画后见到大厅中央躺着一具死尸，走近它的脚边，从尸身上取下一个饰物，一个漂亮的左空翻后顺着流着红色液体的通道来到一个中央有石像的房间，注意不要靠近躲在墙上暗阁里的僵尸。把石像推到房间左侧一个地上的图像与石像基座图案相同的地方，会看到其中一具僵尸身后开了一扇门。靠近它，引它出来后，跑进门来到一个开阔的山洞。干掉三只狼后，对面有一扇门先别进去。往左跑到一个有两个坐像的地方，沿木梯爬上去，打碎花瓶捡起物品，上去取到一个蛇形金属物，地上的两具僵尸会复活，千万不要多纠缠，赶快爬上右边墙上的通道。滑下去后地上的流沙在往上涨，头顶全是尖刺，一定要镇定，加速跑到左边尽头，爬到上面的通道，下到刚才那个开阔的山洞(这里有石级，记着看清楚才跳哦)。举头看一下，发现山洞顶上有座木桥。跑过木桥打死两只狼后，通过通道进入大厅，在一个五角星机关上方的平台有一个可以扳动的开关，可打开左边楼梯下的门，进去后扳动对面的机关会发现房子倒了过来。刚才墙上的机关就到了你的脚下，不需打开它，继续走，滑到大厅，在地板洞里可以捡到五角星。沿着木梯爬上去，爬过高高低低的台阶，跳到左侧的门里，从四周全是木梯的洞口爬下，来到一个有绳索开关的房间，拉动后房子又正了过来。僵尸复活后不必理它，从对面木梯爬到恢复原貌的大厅，把五角星放入机关，回头可以看见空中悬着的绳子，荡到斜对面的门中取到一个月牙形的金属物。杀掉几只非常“英勇”的黑狗，沿通道来到刚才开阔的山洞。从中央的门进去把蛇行和月牙形金属物分别放入左右两边的机关中，地上的流沙开始上涨。躲开僵尸从左边爬上去，来到一个石洞，向着阳光跑去……



第三关

在耀眼的阳光下一片开阔的沙丘中藏着不少敌人，拔出抢战斗吧，最后不要忘记打扫战场哦，可捡的东西太多了。在其中一个敌人身上拿到吉普车钥

匙，找到那部比较烂的吉普车开门上去，跟随向导驾驶的车一路狂奔，顺便体验一下“劣品飞车”的感受。沿途注意躲开敌人的扫射和炸弹，更要注意的是突然而来的陷阱。一直开到一道铁门前，向导的车已经冲了进去，而劳拉的车却被拦了下来。赶快下车抢占有利地形，消灭左上侧的敌人。从右面的木台上去，用绳子荡到对面，跳起来扳下开关打开门。先别急着上



车，在木台上捡一些弹药和药包。然后上车，与前边的车再来一场越野赛。穿过几座小山，看到前面的车进了一个伸手不见五指的山洞，别犹豫，开足马力冲进去吧！车子停在一座巨大的建筑面前（帝王陵墓？）。上到对面中央矗立着一根大石柱的大厅，左侧有三个门，进去转一转，里边有不少好东西（当然也少不了被咬的机会）。回到大厅，从中央的门进去，来到一个有水池的小厅，从右面的平台爬上去，跳到中央横梁上，打开左右两边的机关，前面的两扇铁门就开了。进去取来福枪和黄色有鸟头样子的瓶子。下到刚才的小厅，有兴趣的话可以到水池中练练游泳，里面也有不少弹药。回到有大石柱的大厅，从右侧的缺口上去，来到刚才拿到黄色瓶子后动画中看到的大厅，从顶棚扒到对面的机关处，按下去可以看到身后的铁门打开了，进去打开里面的机关，面前石阶的尽头处会陷下去。返身落下，四处看看，将那个黄色的瓶子放到左边门洞墙上的方孔中，看到一扇蓝色的铁门打开了。从右边墙上的小孔通道回到上面，沿原路返回中央有大石柱的大厅，从中央的门进去，再从右边刚才打开的门滑下去。从左边的通道进去，再到右边的缺口，沿着右边一直走，到一个大坑的时候会比较难跳过去，这时如果贴近左边来跳的话会更容易些，而后一段黑帮老大与小喽罗式的动画片段立刻上演。

从右边的入口进去，来到一个露天的中央有水池的大厅，小心鳄鱼和吸血蝙蝠。继续往里来到水池边，打死鳄鱼游到对岸，往右跑找到绿色石门，一直往里走，滑到爬杆处。往上爬，跳到另一根爬杆再往上爬（用后空翻），跳到一个平台上，爬进屋顶一个低矮的通道找到绳索机关，拉动它打开中央水池的铁门，然后沿原路返回到中央水池（从爬杆处跳入水中返回）。从铁门处游过去，打开对面石块下的机关，看到铁门下石阶尽头处的暗口打开了。先潜水把正中央的方形洞口里的石门打开，再游过窄窄的通道到达一个有一面镜子的地方，仔细观察镜子，集中精神看你左后方，会看到一个隐藏的出口。爬上去可以找到另一个黄色的鸟头瓶子，然后从水中的原路返回到铁门处，再从水下另一入口游进去，回到放第一个黄色瓶子的大厅。把另一个瓶子放到右边门洞的方孔内，会看到中央两具石像流出了一种绿色的液体，跳入水中，咦？怎么学会凌波微步了？

跑到石像后面的门中，穿过通道看到一个水池，打死鳄鱼跳入水中，从水下暗道进入，打开机关。回到水池边，到石柱中央取到一把银色钥匙和一个金色女神像，然后返回到蓝门处再次进入，沿第一次走过的路跃过深沟，看到上次走过的入口处右边有一个低矮的小口，爬进去穿过高低不平的通道，用银色钥匙打开门，进去后打死敌人拾到乌兹冲锋枪。往里跑来到一个满是石柱的大厅，从左侧天花板可以扒着悬梯到大厅二层。继续扒悬梯往里，找到一个拉动开关，拉动后返回到刚被打开的悬门处来到一个平台，往上爬到大厅三层的平台上，走到一块黑色的圆石前，不要犹豫，开枪向它射击！然后下到一层地面，从刚才被圆石砸开的地方跳进去，沿着左边一直走找到一个绳索机关，这时你还不能动它，因为你还需要跑到大厅二层转动一层另外三个房间顶棚上悬挂的大石针，将针头指向大厅中央的水晶石柱。然后拉动绳索机关，三根石针会发出激光将水晶打开，到石柱顶端拿到黄金眼。



从大厅的地下通道来到一个中央有两根大石柱的大厅，将黄金眼和女神像组合后放到石柱中央的炮弹处，这时大厅其他三面的门全部打开了。从对面的门进去来到一个大厅，从中央的一块石头上可以扒住顶棚的悬梯，一直爬到一个低矮的通道入口处，爬进去从右边的通道进去，跳到大厅二层，从左边的小口跳

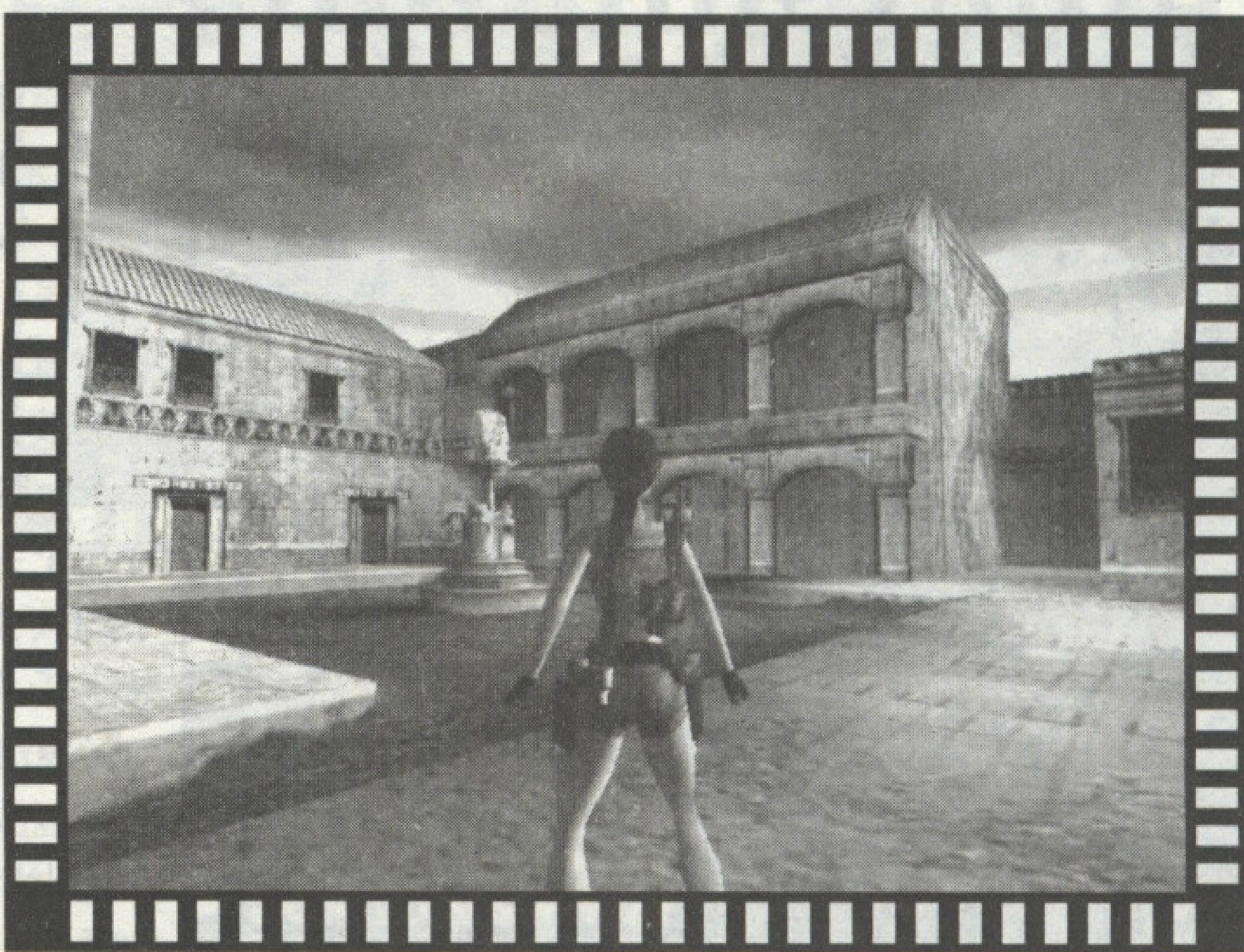
进去，下到一个小厅，向着光明跑去，跑到两个石像中央的石门处，此关就结束了。

第四关

劳拉出场置身于一个比较阴暗的房间里，拿出手枪打碎花瓶取得弹药，沿通道滑下去，赶快跃起攀住悬梯，躲开地上的食人虫（你如果还想活命的话千万不要停住脚步）。往前一直走到滑杆处，沿滑杆滑到最底层，跳跃着躲开地上的食人虫，打开周围的三个机关，再从滑杆爬到第二层，会发现两个花瓶处的门打开了。进去后左侧的门可以推开，沿通道走到尽头会看到一个五光十色的大厅，下去从右边的梯子上去，到一个两边有水池的房间，注意有两只恶狼，看准时机打开对面的三个冒火的机关，右侧出现一道暗门。进去依次把六个机关打开，从顶上的悬梯返回大厅，发现大厅左侧出现了一个木架，爬上去跳到中央平台，打开机关。下到地下的石台，拿起一个长方形的物品，这时会看到外面大厅左侧梯子上方的门打开了。再返回外面的大厅，从右侧的梯子上去，拨动那个转轮模样的机关，然后踩踏地上的三个方块，这样反复多次，直至下面平台上的六个石台全部消失。回到大厅，从左边地上打开的暗门下去，顺着滑杆滑到一个房间。先不要急着下去，跳到对面的门里，打死两只恶狼后，把墙洞里的金色圆台拉到大石锤下面，扳动机关把它砸碎，拿起里面的一个半花形物品。下到底层，由梯子爬上平台，到二层左侧的平台上可发现一个低矮的通道。爬进去再把里面的金色圆台拉到大石锤下砸碎，捡起里面的另一半花形物品。下到底层把两个花形物品组合起来打开黑色大门，小心恶狼。从中央平台上跑跳过去，拉下右侧墙上的机关把火熄灭。然后再把金色圆台推到大石钟下面砸碎（最好是先将圆台拉到火边再去拉机关），捡起一个方形物，用它打开对面的门。沿长长的阶梯跑进去，会有小火妖追着烧你，赶快从右边来到另一大厅，打开机关放出水妖灭掉火妖。返回外面的大厅，从绳子上连续荡到二层，跳到左边大厅中央的滑杆处，顺着滑杆爬过去，消灭两只蝙蝠后，从对面的通道进去。拉动入口上方的开关，在对面木架上方的门里可以找到乌兹冲锋枪。下来从木台上的通道进去，从地上的洞口落下，跳过通道中两个圆形刀障，来到一间地上有小型金字塔的房间。从左边爬上去，往右进低矮通道，扳动向前的大机关，快速跑跳过刀阵，从对面取得一个金色鸟状物，从下面返回到有小型金字塔的房间。把鸟状物放入黄色三角形机关中，捡起被激光割开的小金字塔中的锥形物，用它放入另一机关。滑下长长的通道，在尽头扳开一个机关，小心从门里冲出来的金牛（打不死的），引它撞开刚才滑下来的地方中央的门，进去再引它先撞中央的眼睛，再撞左边的眼睛。从中央打开的门进去，爬上梯子就过关了。

第五关

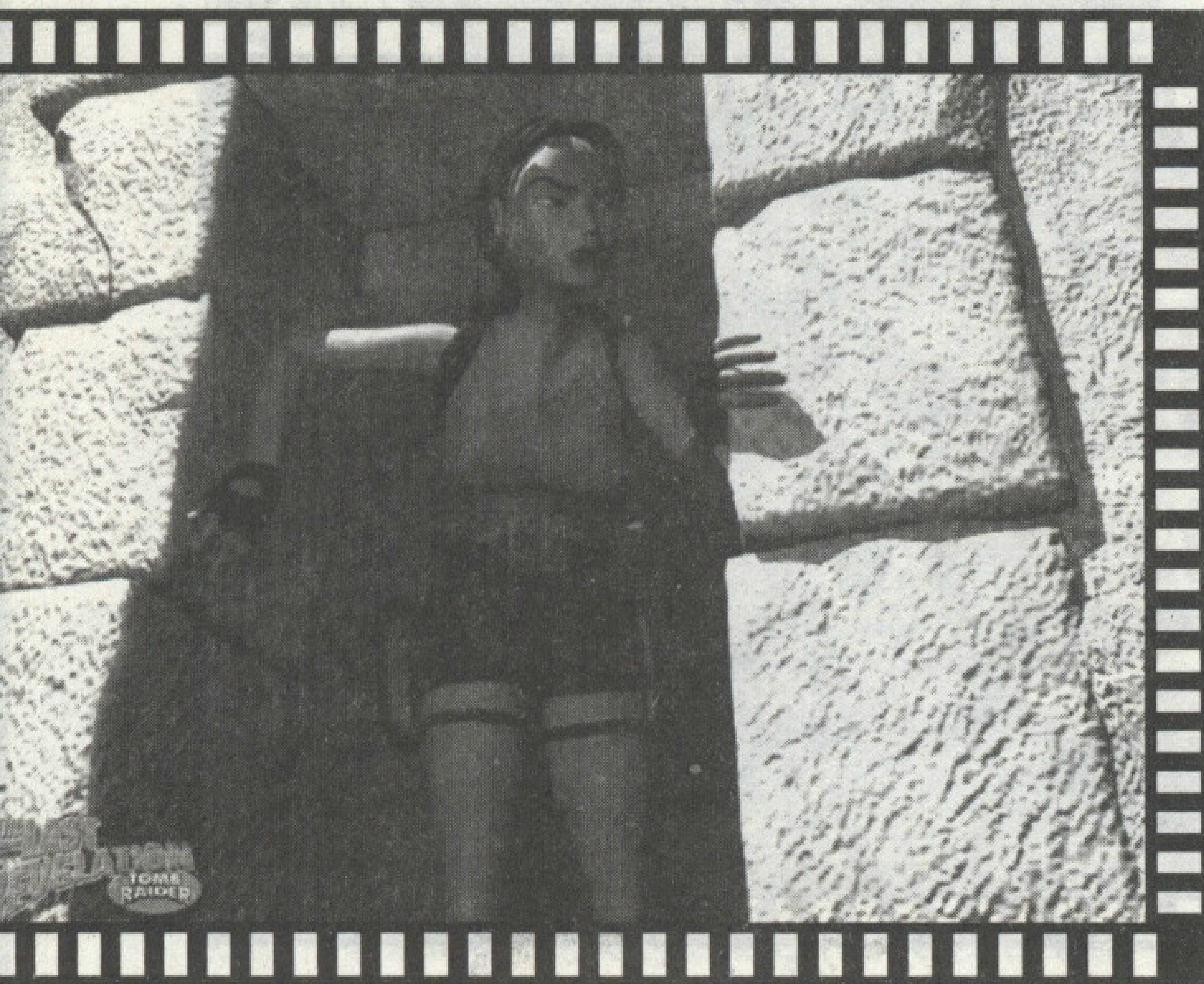
这一关的场景实在是宏大，劳拉现身在一列火车上。扳动身后的机关，从前面打开的车门跳到后一节车厢。开门进去，沿着通道走到车厢尾部（通道左边



的门都可以打开），然后从梯子上到后面的车厢，会遇到两个穿红衣的忍者，杀死他们后从他们出来的地方可捡些补给。到达绿色棚布遮盖的货车，从边缘爬过去到最后一节车厢。从车厢右边的方口进去找到铁撬棍，用它打开地上的机关，然后从打开的门原路返回，在前面的一个车厢里会找到一支掷弹筒。一直回到劳拉第一次出现的地方，用撬棍打开另一个机关，从打开的门出去，动画过后下了火车。

下火车后一直沿通道往里跑，到达一个中央有喷泉的小广场，打死周围的敌人。从正对面的门进去，顺楼梯来到二楼的一个图书馆，听教授讲了很多有用的信息。在入口处的红色木柜上拿到瞄准镜，然后下来从门左边的巷子进去，沿左边的通道来到一个有椰子树的地方，从中央的椰子树旁的门进去，用枪打开挂着红色牌子的木栏杆，进去往左一直走到一个有金字塔的房间。上楼梯来到一扇门前，进里面看到一面大镜子，从镜子里可看到地上的机关和一支弩，捡起弩回到金字塔旁。

从金字塔后面的通道滑下去，将对面的靶全部打掉（注意有时间限制，用爆破弩效果最好）。跳下去，在对面的石像下捡起一枚金币，从左侧的通道返回金字塔。再上楼梯走到刚才取弩的房间的隔壁，奖金币放入投币孔。从身后升起来的绳子爬上去，拾起地上的木棍，将左边墙洞上的钩子撬下来。返下去从后面的通道来到一个有白色石块的铁栅栏前，把钩子和木棍组合起来用，把里面的钥匙取出来。从左边的通道返回到椰子树的地方，往前走过走廊，从水池上边的矮洞下去，顺右边的梯子上去，走到山上，这里可以看到有三座城堡。绕到右边，从右边城堡的门洞进去，

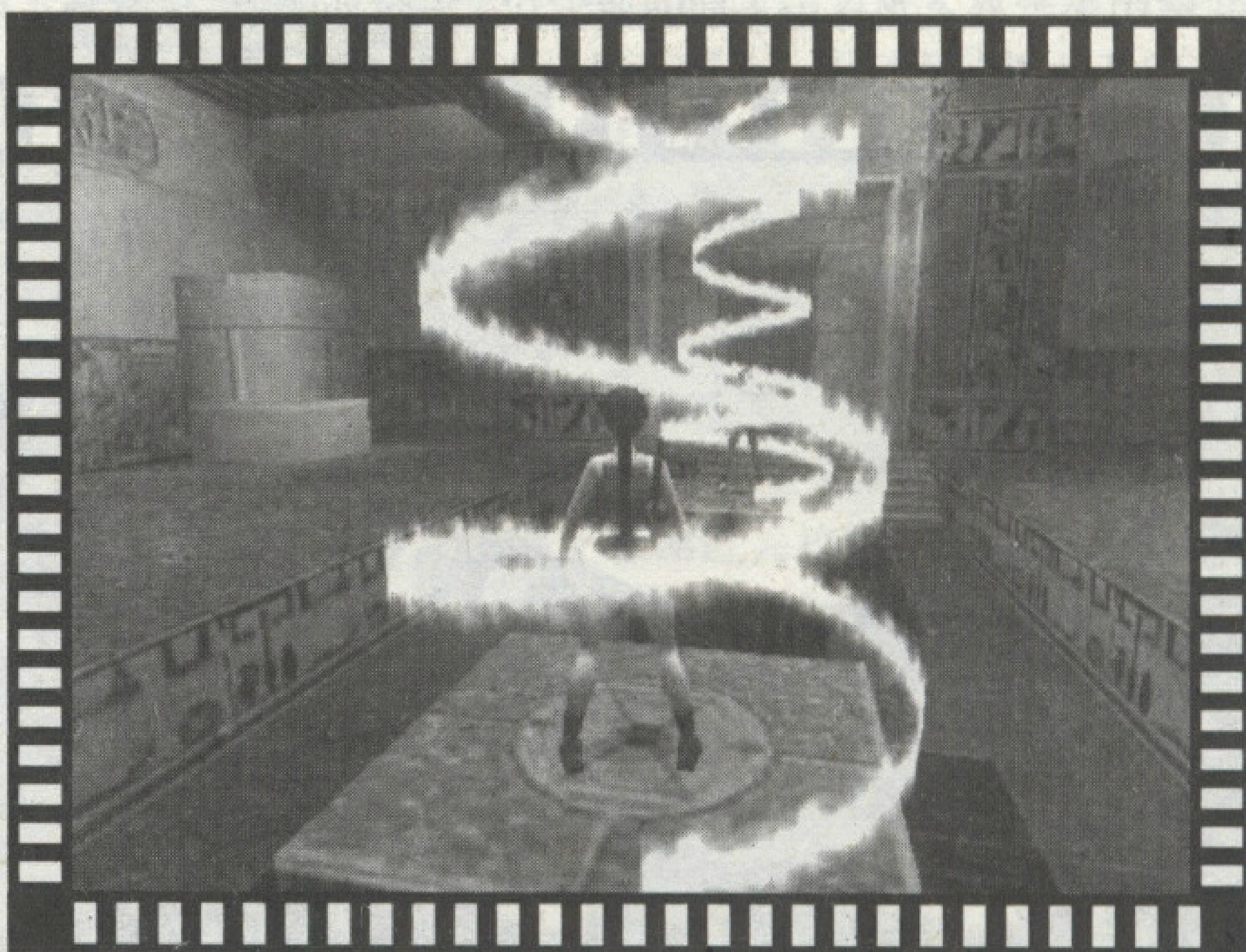


躲开两具干尸，跳过上边的平台，到里面用钥匙打开铁门，进到一个满是短竹子的房间。到右边的房间里按动墙上的浮雕头像，然后返回到底层，下到用绳子吊着的大石块下面。跳上石块下的平台，再跳开躲开掉下来的石块，从通道进去撬开铁门，将通道尽头的石柱拉到中央顶住上边的天花板。再回到刚才按动浮雕头像的房间，将旁边的方形石柱沿地上的通道推到地上有头像的地方，会有白色的水妖冲出来，赶快从墙上打开的有字母的门跑进去。跑到一个十字架前，水妖就会撞入墙中消失。然后出来顺着滑杆下去扳动机关，会露出一个有小水池的大厅。从前面的绳子荡到对面，下到底层，从左边的梯子上去，再从左边的门洞进去，转到一个躺着一具僵尸的石洞内。从石梯爬到二层，跃过深沟一直到对面有梯子的平台。从梯子爬到第三层，拿到一只矛头。从平台上的绳子荡到中央石柱的洞中，从滑杆上到顶层，拿到第二只矛头。从石洞后面的梯子上去，撬开铁门回到山上。再沿原路第二次进到城堡中有小水池的大厅，沿左边的通道来到一个下边全是水的大厅，在右面的平台上找到一个扳动机关。扳动它，从刚刚伸出来的石台上跳到一个有只罐子的台上，打碎它，跳起来扒住悬梯，攀到对面的机关处，这时会有一水妖冲出来，赶快打开机关跳下水，在水下的一个洞内找到十字架，将水妖灭掉。再上到平台上，从左侧伸出的石台跳到一个横梁上，沿着墙壁边缘攀到另一边，落到平台上，从通道里下去，消灭几具僵尸后到中央的石台上拿到第三只矛头。再从左侧墙角里的梯子攀上去，取到第四只矛头。从中间的滑杆爬到顶层，走到通道尽头，门会自动打开。顺着滑杆滑下去，从通道尽头右侧墙上的梯子下去，由对面水池旁的门进去，沿石梯爬下去，看到四面都有水道的房间，注意不要掉入黑黑的深渊（我下来以后是从右往左转的）。先从右边进去到大石像前，从下面的水道进去，将一只矛头放到尽头雕像的武器上，然后返回。继续沿右边进去，从石像左边的通道上去（小心地上喷火的机关）。到水池中央，将矛头放到雕像的武器上，再将返回时路上的三具僵尸消灭。回到深渊处继续往右走，进去从石像面前的滑杆爬上去，到里面把矛头安到石像的武器上。再返回来继续往右，沿石像旁边的石梯上去，给石像的武器装上矛头，四股水汇入深渊。

表演一下鱼跃跳水，从水中的通道游上去，找到两个巨大的瓷罐。用枪打开十字架，用它消灭水妖。将左边十字架旁的浮雕按下去，打开右面十字架旁地上的通道。跳下去从通道后梯上去撬开门，又回到了山上。这时再回到前面的图书馆中，和教授说话，又会得到一些提示。然后沿原路回到城堡，来到刚才城堡中有两个十字架的房间。往里走看到三具石棺，打开中央的石棺取出一只黄色的金属护臂。从两侧打开的门进去，走廊的墙上有个通道，爬上去来到一个大厅。现在从左边走，推开第一扇门，从通道进去，打死两个金甲战士，来到一个房间。在中央石台上看到一卷隐形的书，现在拿不到。返回大厅，再推开第二扇门进去，从左边的滑杆滑下去，小心绕着滑杆转着的齿轮状障碍物。滑到最底层（中间的夹层有不少弹药），沿通道来到另一根滑杆前，爬上去。看到对面中间的墙上有一颗金色的星星。打死金甲武士，用撬棍把金星撬下来。从左边柱子边上的梯子爬上去，从中央通道里的滑杆滑下去，进到一个大厅，打死两个金甲武士。到右边的房间，从地下通道爬下去，干掉骑马的金甲武士，从他身上找到一块蓝色宝石。到里面的房间，打开机关可找到补给物。原路返回上面的大厅，将蓝宝石放入入口处机关，从旁边打开的门进去，拉动

绳子，看到水下有一扇门打开了。

再回到两个大齿轮的大厅，其中的一个齿轮边可以下去找到补给物，然后从左侧的门进去，穿过铁链来到大齿轮旁，掀起盖子跃入水中，沿水下通道从刚才打开的门进去取到两颗金色的星星，沿原路顺滑杆回到地面大厅。推动对面中间的门进去，赶快跑到大厅中央的水池中，躲开火妖后来到左边隔壁的房间，地上好像是一幅行星图，将三颗星星依次放入墙上的机关中，再将墙中五个不同颜色的圆球拉到地上对应的圆圈内（放置正确的话圆球顶端会出现一个闪光物），看到有一扇门打开了。从那扇门进去一直往里走，来到地上有七个蛇形火炬的大厅，将它们全部点亮。这时地板中央会升起一个平台。爬上去来到二楼，从房间左边的门进去，一直往里跑，推开门来到二楼走廊，沿右侧走廊到第一个门里滑下去，小心躲开一个大铁球。打死旁边的金甲武士，来到刚才铁球滚下的斜坡，拉下墙角里的机关，躲过头顶落下的铁球。从中央升起的平台跳到对面的平台上，从左边的通道上去，跳到一个巨大的人面像上方，拉动绳子，然后下到地面，从平台跳到人面像的嘴里。顺着滑杆爬上去，左边的门自动打开，进去捡起地上的火把，到里面踩两边的井盖，把火把点着。从左边的通道一直跑到有木板的房间，把火把扔上去，稍等片刻，木板烧完了，从缺口跳下去，拾起地上的书，从墙上的通道出去，回到大厅。再从有蛇形火炬的房间回到二楼，推开左边隔壁的门，进去把书放到竖琴旁的石架上，伴随着劳拉弹出的美妙音乐，一个暗门打开了。进去后拉动绳索机关，打开大厅中央的大门。出来跑到右边走廊的尽头，推门进去拿石台上的灯塔模型，掀起旁边地上的铁盖，沿梯子爬下去。跑到水池里消灭火妖，返回大厅，到第一次去的地方取那本隐形书。出来从中央的大门进去，从通道来到一个大厅，沿右侧的通道上去，找到一个马灯模型，回去从左侧的门进去，遇见一群敌人，掏出乌兹枪消灭他们。返回山上，跳入水中，沿着右边一直游到两座废弃的城堡前，从水下左边的口游进去，看到一个巨大的建筑物。到两侧的洞里把灯塔和马灯模型放入机关，从水下建筑物中央的门游进去。消灭一僵尸后，从地下的口跳入水中，从左到右依次打开墙上的门，最后来到一个中央有水池的房间。打死一只金色飞龙后，从左边的石阶进去，来到一座巨大的雕像前，这时身后的门关上了。撬下雕像左右两边平台上的两个黑色壳状物，躲开跑出来的食人虫，分别再打开中央墙上左右两侧的机关，从地板上的裂口下去，迅速连续跳到对面平台上，拿到一把玩具钥匙。推动墙上的机关，打开刚才关上的门，回到中央有水池的房间。从右边的石阶上去，进到一个中央有喷泉的大厅，沿对面左边的斜坡上去，撬开两道有头像的门，到尽头滑下地洞，找到一块黑色的壳状物。回到有水池的房间，打死一只飞龙，从中间的门进去，来到一个有蓝色金字塔的房间，消灭一具僵尸，从左到右依次从地洞滑下去，取到同样的黑色壳状物（注意左边下去后要先撬对面的再撬旁边的，这样才会不出食人虫）。然后回到蓝色金字塔，将取到的黑色壳装物放到四周的孔内，蓝金字塔打开取到一只玩具甲虫。再次返回到中央有喷泉的大厅，到水下打开机关，出来往里走，将玩具钥匙和甲虫组合，上紧发条放到地上的黑点处，用它触动地上的机关，进去后再收起来。从左边进去，推开石棺又找到一只金属护臂。出来后从另一个口进去，同样使用玩具甲虫触动机关，往里跑到一个蓝顶大厅，从对面石阶的通道进去，拉下墙洞里的一个开关，从中央升起的石台跳起，扒着墙上的裂缝往右一直到可以上去的地方，进到里面的石棺里可找到金属护腿。返回到刚才扳动机关的地方，右边通道的左边开了一个门，进去后在里面的石棺中取到





一只灯塔模型。返回蓝顶大厅，从右侧的门进去，看到一个圆形台阶尽头有个机关，放入灯塔，从打开的门进去。跳到中央的平台取到药包，这时出现了一个非常壮观的场面，而后你对面的平台上也出现了一个“劳拉”，怎么回事？

从左边升起的平台扒住悬梯到对面，上到悬梯上方，会出来一只飞龙攻击下面的假劳拉，但是你的血却在减少，赶快下去消灭它。再返上去跳到左边的横梁，又会出来一只飞龙，下去打死它，再上去从左边横梁右边的口上去，跳到中央的平台，拉动左右两边空中的机关，从打开的门里取到手杖的头和杆，再下去把飞出来的飞龙干掉。回到上边平台，用手杖打开对面的门，进去干掉一具僵尸，来到一座大宫殿内。劳拉在石椅上坐坐，一抬手宫殿左右两边的门打开了，出来两个拿着长矛的武士，用爆破弩干掉他们，到门里的石棺内取到金属护腿和护胸，然后从宫殿地下的口下去，跳入黑黑的地洞中，场面宏大的第五关终于结束了。

第六关

劳拉骑上摩托来到“死亡之城”，干掉左边角落里的敌人，捡到一把火力强劲的左轮手枪。沿街道一直冲到一个有两挺机枪打你的地方，到对面左边的房里拖开地板上的尸体，再沿着左边走到尽头的石块处。爬上去进里面打开机关，再从打开的铁盖上去，打开另一机关。返回骑上摩托冲到对面栏杆围着的地方，连车带人掉了下去。从对面墙上的洞里跳下去到水里，上去到右面的房间打死几只蝙蝠后，从右边墙里的洞滑下去。往右从对面墙上的裂缝一直攀到可以上去的地方，打开对面墙洞里的绿色的球，引出冰怪。下来从中央的楼梯上去，跳入水中，从水下的洞返回来，看到水结成了冰。跳到对面打开机关，回来从打开的门出来后往右边的门里走。从左边爬出去，沿着裂缝往右爬，上去跳到对面，打开墙上的机关开启大铁门。回去骑上摩托从大铁门进去，沿着左边的楼梯一直上到顶层，再从左边墙里的洞中冲出去，到拐弯处的墙里打开一个机关，再从左边冲出去，从楼梯下去。在二层的墙里从蓝色的平台上去，到通道尽头跳到对面的楼顶，打爆机关枪旁的炸药，过去打开机关，下边的铁门打开了。下去骑上摩托从铁门里冲进去……

沿着右边一直冲过两个斜坡，到一个有路灯的地方。在右侧一棵椰子树旁，墙壁的斜上方有一块石障，用枪打掉它。从路灯中间的门进去，到右侧的平台打开顶上的铁盖，爬上去，沿外侧墙上的裂缝一直攀到可以落下的平台，跳到对面门前的平台，再返身跳到对面墙上的裂缝，往左移到可以站起的地方，往里到墙上的裂缝前，用弩射对面的小红点，打开左侧门洞里的一个门。骑上摩托冲过去，下车沿墙上的梯子登上去，来到一个有警车的屋子，和一个受伤的警察对话后，他给了你一个遥控器外壳。在车后捡到千斤顶，从桌子上拿起摇把，打开墙上的红色机关，从门里进去。沿梯子爬上去，扒住顶上的悬梯，往右侧的矮通道进去，把千斤顶组合放到墙上的凸处，顶开上面的铁盖。上去，将一个带斗的机器推到放电的平台上，打开外面断桥上的障碍。跳到梯子上，向左侧移动，落到平台上，从左边滑下去，到一个满是木箱的房间。在右下的尸体旁捡到遥控引爆器，上去引牛撞开石台上的木箱，从通道上去，沿左侧下面的通道滑下去，返回到刚才骑摩托车冲过的



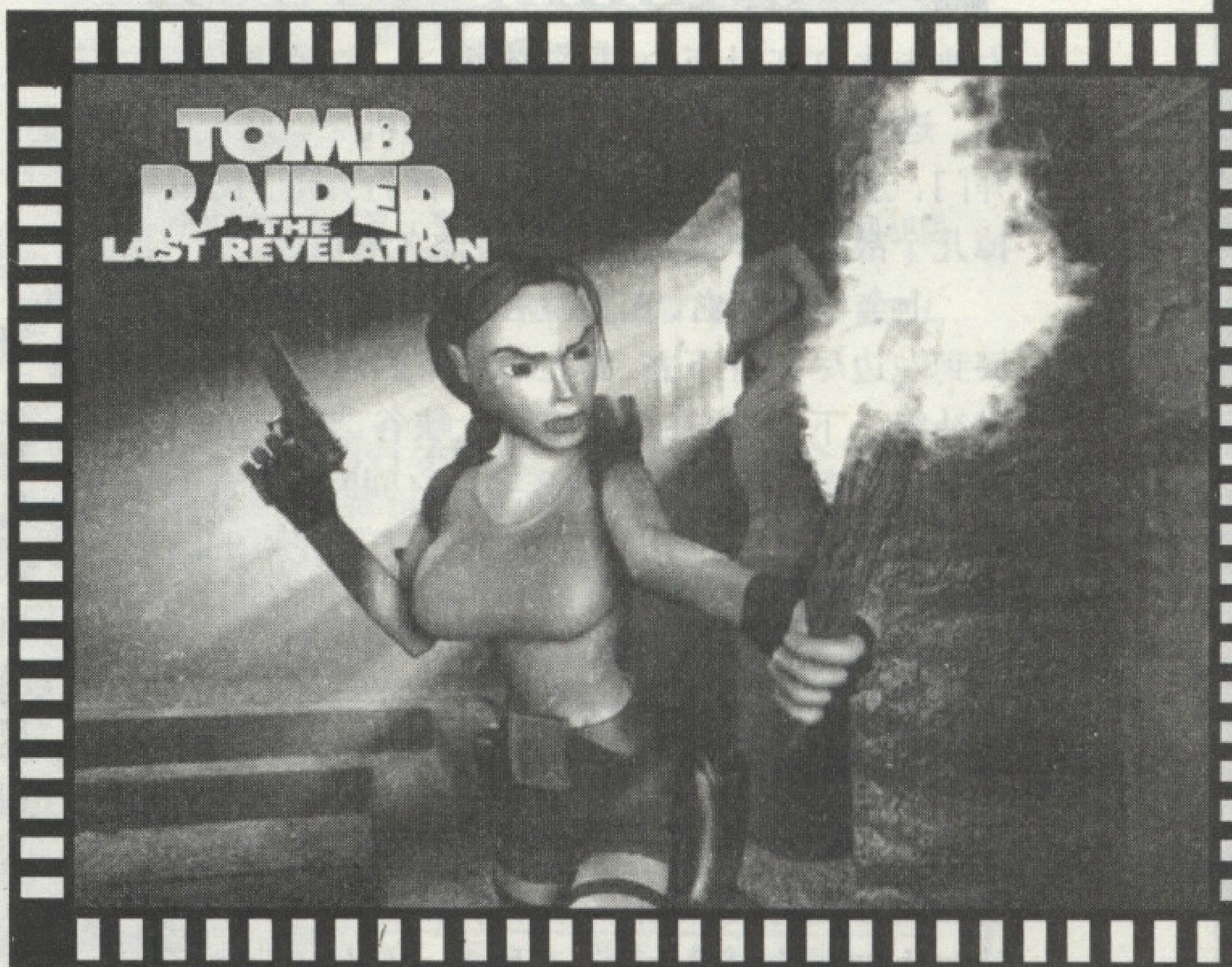
地方。从左边跳上去，按原路来到有警车的房间，从车旁的小门进去，踹开门，到左侧的房间，将遥控器组合引爆地下的炸药。跳过去，打开红色机关，沿右边出去骑上摩托车。从出来的地方回去，冲过斜坡、栏杆，跃过深沟，沿路一直来到有一只巨龙的地方，加速冲过去，来到一个受伤的警察身旁，他会去开卡车将龙撞死。从龙身后进去，看到你的朋友被绑在柱子上，将他救下来，他会告诉你一些有用的消息。在里面的屋里找到一个机关，打开它，在旁边找到火把，点燃后下到平台上，把空中的绳子点燃。出来从地面的入口下去，沿通道来到一个有水池的地方，从左侧平台边上反身落下去，抓住墙上的裂缝，往右转到可以进去的洞口。进去后从右侧墙上的洞下去，在斜平台上连续跳跃两次抓住墙上的裂缝，到左边的通道里去，打死三个敌人，打开机关，然后返回有水池的地方。冲对面冒着火的通道进去，来到一个大厅，将四个圆台按上边标着的字母（用指南针阵辨别方向）推到正确的位置。这时其他三面的门全打开了，从右侧的门进去，打开机关，出来进对面的门，跳入水中，从水下南面的孔进去，拉下顶上的机关，再从北面的孔进去，一直游到中央的房间，回到刚才的圆台房间。再到右侧的门，把机关扳回来，然后再回到中央房间，沿水游到左侧房间的落水处，会发现水面降低了。从西面墙上的孔进去扳动机关，在此从北面的孔进去，跑到中央房间拉动绳索，打开门，进去从右侧的矮通道爬下去。引两个银甲武士用大刀劈开上边的木门，上去以后跃入坑内，见到了Van Croy，抢回护身符后离开死亡之城。



第七关

用枪干掉路上的两个忍者，捡到银色钥匙，打开小铁门。到右边扳动左右两边山墙上的机关，打开一扇门。进门跃过右边的两道深沟，打开一道小铁门，推开木柜，打破铁丝网爬进去。捡起地上的铁锹，按动门边墙上的机关打开门，往左跃过两道深沟，再往右走，路上看到狮身人面像脚下的墓碑。往前走跃过右面的深沟，打死红衣忍者，从门旁的木箱里捡到木棍。回到墓碑处，将木棍和铁锹组合，挖开墓碑下的通道，跳下去。从铁门进去，将对面的两只牛引到左右两边的屋子中，将它们关起来，然后到刚才牛身后的三个按钮处的右边，捡到一个希腊文字和英文的对照表。回到三个按钮处，按动它们打开东西走向通道左右两边的门。第一次按A、I、Q的顺序打开正西的门，然后按不同的顺序可以找到颜色不同的四块石头（注意这里每一扇门进去后都会关上，必须在里面找到机关再打开它）；按A、Q、I开西面的北门，找到红色石头；按I、Q、A开正东的门，进去到左边第三个孔打开门，在对面第三个孔取到蓝色石头；按Q、I、A开西面的南门，进入有水池的房间，打死鳄鱼，用对面的机关开门，用四角的机关打开中央铁盖捡到绿色石头；按Q、A、I开东面的南门，跳入水中，先后到A处、D处、J处和I处上去开机关，最后到Z处上去找到紫色石头，按动机关打开门原路返回。到第一次打开的正西的门，进去将四块石头分别按颜色对照放入墙上的洞中，从打开的门进去，攀上悬梯进去捡起四角的小石像跑出去。继续往前，最后来到一个大石洞，打开顶上的铁盖，爬上去来到金字塔前。

跃过几道深沟，到一个石屋中，从巨蝎嘴里救下一个人，他给了你一串钥匙。返回去，攀着对面的岩石边缘到金字塔脚下，顺着金字塔右边可以站住的石块左右迂回，到达金字塔中间的门前，用钥匙打开门，下去躲过两把斧头，打掉屋顶上的六角星。再下去跳入石棺，从打开的通道下去，用绳子荡到对面，再到右边用绳子荡过去，上去打开机关。回到左边用绳子荡过去，上去打死一名武士，从墙上撬下一个五角星。返回到楼梯处，从右面门洞滑下去，打开通道尽头的铁盖上去。在两座金字塔之间的缺口处有个机关，再从可以站住的地方到金字塔顶部，顺着楼

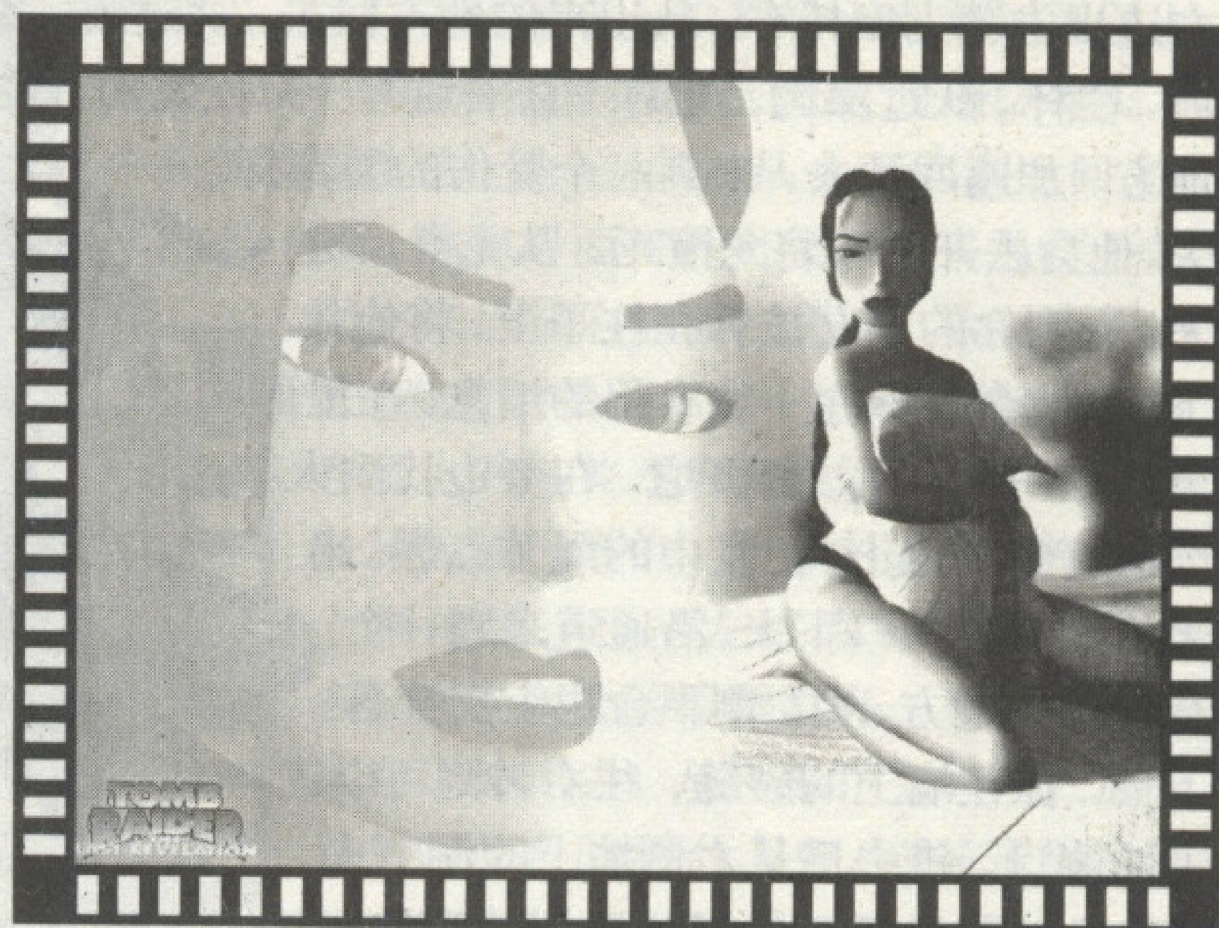


梯爬下去，躲开大斧头，往前一直到一个岔路口。再往前走打开绳索机关，回到岔路口从悬梯过去。进铁门滑下去，从刚才墓碑前挖开的洞口出去。到右边的铁门前用钥匙打开，进去往左到加油站捡到一个油壶，并用加油机罐满油。打开车前面石屋的门，掀起地板暗道的门跳下去，往左一直走来到一个三面墙上有狮子头的房间，用枪打掉狮嘴里的石球，干掉僵尸后捡起小水袋。出去继续沿左走，到出口爬上去。跃过右边的深沟打开门，从暗道进去，找到有三个石头的房间，用上次的方法，打死僵尸后捡起沙袋，找到出口打开门。沿右侧跃过深沟，到一个没有屋顶的房间，跳入暗道，打掉石头嘴里的石球，进到一个中间有三个托盘的房间。到后面给水袋罐上水，按托盘上的图示分别倒入水、油、沙，返回通道右侧尽头找到火把，点燃油，从左边打开的门进去，撬下墙上的五角星，从对面打开的门进去，沿通道一直出去。回到刚才跃过的深沟，跳到对面打开门，从暗道下去，沿



右侧上去打开对面的门，下到暗道，打掉狮嘴里的石球。进到打开的门里，扳动右面的机关，猴子会帮你开门，进去撬下五角星，再从对面打开的门出去，干掉几个敌人，穿过几道门来到金字塔前。

上金字塔往右，在大峡谷和金字塔之间迂回到左边尽头滑下去，到左边地下的屋子里可以补给一下。往前在金字塔和大峡谷之间来回跳跃，当第二次跳到两座金字塔之间时，左边的一个石块可以拉动，把它推到地上有花纹的地方，从旁边打开的门进去，一直沿着右边走，可找到第四颗五角星。返身出去登上对面最大的胡夫金字塔，跳到门前用钥匙打开门，从通道下去跃过深沟，从右边的岔道进去，打死几个敌人。从中间的门进去，躲过左右移动的石块，从石棺中捡起火把，点燃周围墙上的火把，从左边打开的门进去，打开机关。出去从左右两边上去到二层，到房间对面拉动机关打开铁门，干掉进来的敌人，然后将身上的五角星放到墙上的机关中，四条光柱将房间中央的石块击碎。下去到石棺的



房间，在右面的门里打开另一个机关，从铁门出去继续沿通道下去，跳到有光柱的房间，跳下去，从墙上的通道进去，来到一台称前。捡起大水袋，看左右墙上的水纹，用大、小水袋兑水灌到称上的水罐中，从地上打开铁盖的地洞跳进去，顺着滑杆下去，这样再重复两次。顺着光柱爬下去，跳入水中，上到水中的平台，把四个小石像放到四周的石台上，将护身符和护身衣给霍努斯装上，这时霍努斯复活了。不要理会它，跳入水中捡起护身符，到左右两边的门洞里拉动机关，从右侧跳到光柱对面墙上的一个平台上，迂回跳跃穿过一个小矮洞，回到光柱旁刚才跳下去的平台。沿梯子爬上去到二层，将护身符放到半圆形的金属架上，盖上盖子，反身躲过三个移动的石块，跳过几道深沟，向门里跑去……

HOMEPAGE: http://game.soyou.com

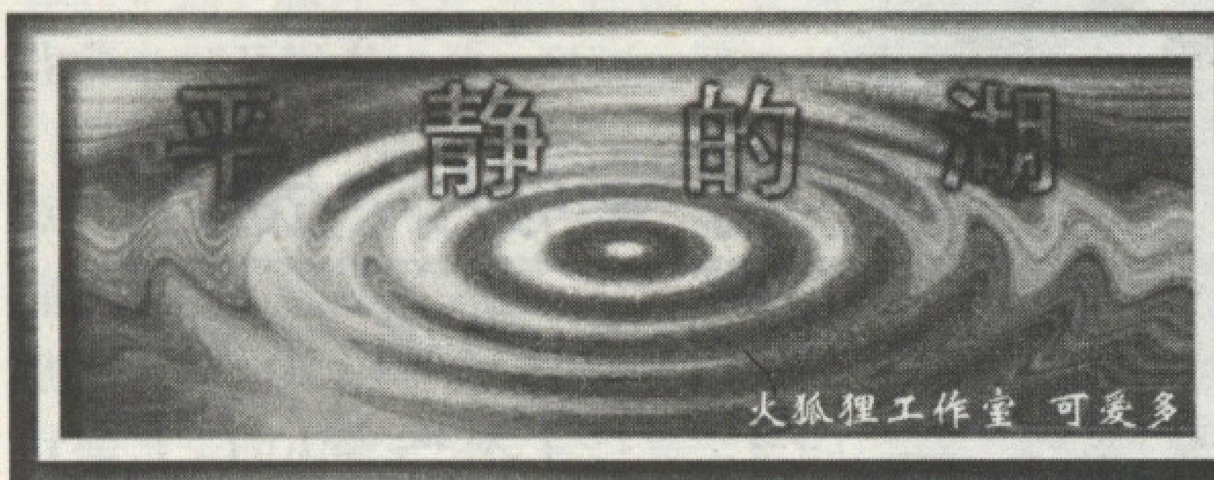
总评 90

制作	CORE	类型	冒险
发行	EIDOS	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐







“喔，真的是这么冷的天！”送我们出门的Zinnia显然是被屋外的冷风吓了一跳。“Zinnia，你一天没出门么？”走在最前面的Rilon回头问她。“哦，是的，这种天气我很少出去。”Zinnia说，“queen，这次你做出了正确的决定。废话不说了，快和他们走吧！”我点点头，拉住Zinnia的手，有些依依不舍，毕竟是曾经在一起工作生活过的朋友。可Gamond在旁似乎看得有些不耐烦，催促道，“好啦，好啦。真是女孩子……又不是见不到了，到春季你就该回来了……”听他这么说，我的脸红了，赶紧放开Zinnia的手，向Rilon兄弟为我准备的车子走去。“Gamond，你怎么可以这么说话？！”当我走过Rilon身边时，无意中听到了他对Gamond小声地埋怨……

启程了，Rilon骑马在最前面带路，Gamond在后面骑着BMW，我坐的马车夹在他们中间。空气中很难再感觉到一丝秋季的凉意，这世界已经全部被寒冷占领了。虽然地面上还有些许绿色，但能看出那已经是末日的绿色了，它们夹杂在身边更多的枯色杂草中显得是那么的无力。忽然，一片雪花从天空中缓缓落下，飘过我的眼睛，落在地上。“下雪了！！”这是我第一次在不列颠大陆上见到雪花，冬天真的来了，我感到很兴奋，情不自禁喊出声来。“这有什么稀奇？”Gamond的声音传了过来。我看了他一眼，没有理会。就一会儿功夫，地面已经覆上了一层薄薄的雪，抬头仰望天空，无数的雪花还在纷纷扬扬地飘落，那架势好象要把看它的人淹没似的，那一刻能很清楚地感受到人的渺小。“每年不列颠大陆上都会有这样的雪，现在这场雪并不大，比这大的雪经常有呢。”Gamond又不屑地说了一句。Rilon虽然领路在前，但他听到了Gamond的话，显得有些过意不去，对他说：“queen是头一次见到嘛，不要因为这个看不起她。”Gamond没有吱声。这个时候，我突然感觉到自己成了这两兄弟间一层障碍，但又不明白是为什么，虽然我觉得很委屈，但为了打破这种因我而起的尴尬，我赶快对他们补充了一句：“呵呵，我也是有点儿大惊小怪了。”

时间过去了很久，我们也早已经出城。因为是在野外，在没有建筑物阻碍的平原上刺骨的寒风比城里更加的肆虐，我也把自己的衣领又往上拉了拉。大家没有再说什么，这时才清楚地听见马蹄的声音和车轮碾过雪地的嘎吱嘎吱声。天太冷了，换了我也不会多说话的，呵呵。不知道还有多久才会到他们的家？我心里想着，他们的家是什么样子呢？柔软的地毯？舒适的沙发？甚至是暖烘烘的火炉？以前听Zinnia说Rilon是第一批来开拓不列颠大陆的勇者，生活到现在，怎么说他也应该是很有钱的人了吧？来不列颠这大半年，我还没有去谁家看过呢……咳，我想这些做什么？在这个世界里钱又不难赚，应该说不管怎样，人品还是最重要的，这一条在什么时候都适用，从现在这些接触来看，Rilon的人品似乎还可以……可以……可以接受。我感到脑海中一个理性的queen和一个虚荣的queen在相互斗争着……

隐约中，似乎有海水翻滚的声音。怎么？是海吗？我转身向声音传来的方向望去。果然，透过树丛，我看到了远处蓝色的海平面。正在我迟疑的时候，Rilon说话了，“queen，我们的家就在海边，在那里可以很清楚地听到海浪澎湃的声音，希望你不会嫌那种声音太吵。”“怎么会呢，我很喜欢大海，喜欢听海的声音。”我边眺望着远处的大海边对Rilon说。“还有大约10分钟就到我们的家了，那是一个很美的地方，queen一定会喜欢得不得了。”这是Gamond的声音，能听出来他的语气比刚才缓和多了。我不想难为别人，况且他们也给了我这么好的条件让我修养，于是我微笑着向他点头致意，却发现脑袋有些晕乎，我开始有些疲倦。大概是因为我的伤吧？长时间在裁缝店里工作，平时也不太出去活动，搞得我体力很差。本以为在这块大陆上将过着平静生活的我，却阴差阳错地接受了一次血的洗礼。我想我太需要一段时间修养调整自己的身体了，而且，我打算着，等身体完全康复后，我要开始锻炼……弯下身体我蜷缩在车里，把大衣又拉了拉紧，眼睛终于闭上了。车轮有节奏的颠簸好象摇篮一样，让我越来越迷糊，车轮的声音也离我越来越远……

“queen，醒一醒！”有人在喊我。我睁开眼睛一看，原来是Rilon，他面带微笑地对我说，“来，我们到了。再坚持一会儿，你就可以到你的房间里休息了！”边说他边伸手过来将我从车上扶起。我抓住他的手，小心地走下了马车，看到Gamond正在将BMW牵回到马厩。Rilon指指前方一栋灰色的房子，看看我。“你们的……家？”我小心翼翼地问Rilon，因为我有些不敢相信自己的眼睛。脚下的一条小径直通向那边灰色的建筑物，那是一座4层的砖



石结构的房屋。从外面看，很气派也很宏大。虽然是灰色的，但因为有房上攀延的爬山虎而显得郁郁葱葱，房四周种植了数不清的各种花卉，就这么一眼看过去，我就能看到有玫瑰，有马蹄莲，有康乃馨，还有……可是这是在冬天啊！Rilon好象看出了我的疑问，点点头，“是的，你也将一直住在这里。我们用了魔法让这里常青……”带着一脸惊讶，我随Rilon沿着小径来到了房屋前。呵……刚才因为视角的关系，我还没有看到在房屋另一侧的露天酒吧，一个方形的酒吧，外面围绕着酒吧专用的高脚凳，一盏盏没有点亮的灯烛被放置在吧台上。转过身，另一个方向，又是一个简直让我不知道该怎么形容好的小小凉亭。整个凉亭由白色大理石构筑，石桌上有几个啤酒杯散乱地放着，头顶的格棚又绕满了绿色的山藤，虽然我还没有坐进去，但我能想象得出当夏天来临，在这样的凉亭里喝上一杯将是多么惬意的事情……是什么魔法能给人这么好的感觉？我开始后悔自己没有好好练习魔法了……

一会儿功夫，Gamond从马厩走到我们身边。他从背包里取出钥匙，走到铁门前，边用钥匙打开大门，边对Rilon说：“你就知道炫耀这些东西，不知道queen身上有伤吗？快带她进去，别太累了。”听Gamond这样责怪自己，Rilon不自然地“啊”地叫了一声，嘴里不断地说着“sorry，sorry……”就这样，跟着两位男士，我走进了他们的家门。和我想象的差不多……一进门的大厅地上铺着一张做工精致好象波斯出产的红色羊毛地毯，从上面细密的花纹能看出是一件非常好的手工制品。他们两个人示意我可以自己走走看看，于是我小心翼翼地踩上这红色的地毯..hmm..很柔软。厅的一头有一个小小的武器陈列室，房中的柜台里放着各种高级武器，让人清楚地感觉到主人的实力。而靠大厅墙的一侧则有一排书架，我从来对书都是很感兴趣的，走近书架才发现上面满是各种颜色的书，我顺手抽了一本出来，翻开一看原来是一本魔法全书。早已站在我身后的Rilon说话了，“queen，这本魔法书就送给你吧！”“送给我？”我转过身看着Rilon，“是啊，要不是你平时不练习魔法，怎么会连那么简单的魔法都防御不了？”这……我一时不知道该说什么好。“别客气了。”Rilon又说了一句。我点点头，收下了这本魔法书。就在这个时候，Gamond从楼梯上喊我的名字，“queen”，我抬头向他望去，“来看看你的房间！”。就要有自己的房间了？我快步向楼梯走去，急切地想看看自己的房间是什么样子，Rilon也跟在我的后面上了楼……

来到三楼，站在房间门口的Gamond看见我上来了，侧着身子向我弯腰行了个礼。“queen小姐，请吧。”顺着他手指的方向，我看到了我的房间。这是一间不大不小的房间，有一个别致的小窗，透过它可以望见不远处蓝色的海洋。房间的地板上是一块方方的天蓝色羊毛地毯，靠墙的地方也同样有个书架，但却只是一个小书架。空空如也的书架，正等着我把它装满，我从背包里拿出刚刚得到的魔法书，把它摆上了架子。“我以后会把这个书架填满的！”我向站在门口看我的兄弟俩儿们做了一个鬼脸。哦，我刚看到，在书架的旁边还有一张小圆桌和一把红色的高靠背沙发，我一屁股坐在了沙发上，hmm……有弹性又舒服的位子，坐在这里看书，一定会非常投入，非常专心，我暗自想着。房间的另外一面是一张单人床，虽然样式老旧，但因为有带花边的布幔从房顶垂下将整个床围住，使这里更像一个女孩子的床铺。房间里没有更多的摆设，但已经足以让我开心了，要知道这是我第一次拥有自己的房间……我用手轻轻地抚过书架，抚过沙发的靠背，抚过窗台，抚过床头，我倚靠在窗边，望着海滩，听着海的声音，沉浸在无比的喜悦当中。“喜欢么？”Rilon的话提醒了我。我急忙转过身，把他们拉进房间，我整理整理情绪，微笑着对Rilon和Gamond说道：“这真的是一个非常好的地方。你们让我有了自己的天地，不管以前怎样，现在我要感谢你们。我曾经以为Rilon你和Gamond是两个不讨人喜欢的家伙，现在我的看法开始有了转变。你们布置的房间简直太好了，真的很了解女孩子喜欢什么。^_^，多的我就不说了，住在这里给你们添麻烦了！以后让我们合作愉快吧！”说完，我给他们鞠了一躬。

突然接受女孩子的鞠躬，两兄弟有些不知所措，连忙将我扶起来。Rilon开口说道，“我们一直就很欢迎你来我们这里休养，你还坚持要做管家，呵呵。”Gamond点点头接着说，“是啊，我看你也不要客气了。什么管家不管家的，大家住在一起就最好了，我们就互相帮助好了！”“那么我们就不客气了？”两兄弟的热情好客，让我不再紧张，现在的我也放松多了，正因如此，我相信两兄弟的心是真诚的，他们真的是不需要什么管家，Gamond已经把家收拾得很好了，而我也只要尽力而为，做我该做的就可以了，所以我同意了他们的建议--大家和平相处，没有什么管家不管家的。“哈哈……”Rilon、Gamond和我，都不约而同地笑了。

（待续）

补丁铺

马上就要放假了，不知玩家们在本世纪第一个寒假中都有何打算呢？是约几个朋友一起连线打上几个小时的Quake III？还是躲在家中，一个人将那冗长的游戏拼命打穿？或是继续在《网络创世纪》中征战，努力成为那虚拟社会中的王者呢？总之，这个寒假是不会“太太平平”地过的。现在，我们还是言归正传，来继续看看我们的补丁铺吧。这一期的小铺为大家带来很多有用的东东，比如：《主题公园世界》的修改器，《轩辕剑3》的补丁，《魔法门之十字军战士》修改器等等好东东，希望大家能够喜欢。

枫茗轩工作室

《主题公园世界》修改器

Sim Themepark World

牛蛙？对，就是牛蛙！玩家们一看到这部游戏的开头动画，肯定就能猜到这是哪个公司制作的了。这部游戏除了继续牛蛙的那种十分幽默的风格外，最大的特点就是能够支持网上游戏了。任何一个玩家都可以到主题公园世界的站点上注册，然后就可以把自己建造的公园上传到服务器上进行展示，同时呢，你也可以到别人的公园中去游览，并为你喜爱的公园投票。当然牛蛙们会依据公园所获得的票数把这些公园排名，如果玩家们对自己的杰作有信心的话，那么一定不要错过这个机会哟。此外，牛蛙还为那些有志于把自己的公园建设成为世界超一流公园的玩家们提供了新的游戏设施下载，不过前提是必须挣到一定数量的白金票。如何才能挣到白金票呢？那就是必须把公园经营得很好才行，因此，这个修改器就可以帮得上忙了。

使用方法：直接运行子目录\SIMPARKT下的执行文件Simparkt.exe，接着进入游戏，在游戏中按下F12键，这样你就能获得无限金钱了。

《霹雳英雄榜》加速修改器

最近好玩的中文游戏非常多，《霹雳英雄榜》就是其中一个。不过在进行游戏时，似乎速度有些慢，所以掌柜的我特地为诸位玩家找来这个加速的东东。

使用方法：将子目录\PLYXB下的文件拷贝至游戏目录下的\bin目录中，这两个文件分别是piligame.exe（游戏执行文件）和pimin.exe（删除置换文件，节省240MB硬盘空间，如此一来游戏只占760MB-800MB）。使用后可以产生如下效果：

1.行走加快（以半跳格取代先前平滑的方式）；

2.战斗中不必要信息不显示，发招前的动作播放机率大降；

3.行走时接任务的机率降低为1/10；

4.在无功能表显示的状态下按下F1，我方所有人的功体等级、武功等级、能力全满，另外金改为1000000；

5.在无功能表显示的状态下按下F2，切换显示/不显示每秒画页速度（有些场景的某些地方有十层复杂度，所以会变慢），此功能可体现显示卡的速度。

《魔法门之十字军战士》修改器

Crusaders of Might and Magic

当我第一次看到这个名字时，首先想到的是一个老游戏——《无悔的十字军战士》，不过玩起来感觉还是大不一样，它应当算是《魔法门》系列游戏的动作类版本，就有点象《命令与征服》系列的《变节者》一样，是一部第一人称视角的动作类游戏。这个东东是它的修改器，主要用于把主角变成无敌。

使用方法：先将子目录\CLSCMMTR下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件Clscmmtr.exe，接着点击修改器面板上的PATCH按钮，现在你就可以象使用一般修改器那样使用这个东东了。当然还是先运行修改器，接着进入游戏，在游戏中分别按下如下几个热键便可实现相应的功能了：

F8：无限的生命

F9：无限的魔法

F10：无限的药品

F11：大量的金钱

《轩辕剑III》v1.01补丁

大宇的最新作品《轩辕剑Ⅲ》刚一上市，便在玩家间引起了很多争议，有人说它好，也有人说它不好。不过掌柜的我认为这部游戏除了用掉4张光盘显得有些夸张外，其它方面的制作对于一部中文RPG来说还是可以的。但可惜其中还是有不少的Bug，只好靠这个补丁来修补一番了。共修正了以下几点：

1、Windows95系统下，产生信息“The SWD3.exe file is linked .... Get Free Disk Space ExA...”，而无法进入游戏；

2、进入游戏产生“DirectInput 初始化错误”，而无法操作游戏；

3、进入游戏产生“DDraw init Failed.”，而无法进入游戏；

4、部分播放动画会死机的玩家们，该补丁可以让动画在硬盘上播放，排除光盘读取不稳定的问题。方法是将光盘3、4片里的\swd3\video*.ani（所有副档名为ani的档案）复制到游戏安装目录下的\video内，程序会自动读取硬盘上的动画进行播放；

5、修正装备选单辩识度显示的错误；

6、重玩游戏，导致神魔异事录资料的清除；

7、按F1看绝招说明会死机；

8、有时战斗会死机的问题；

9、连续使用活物召唤时，活物物品会遗失；

10、修正部分说明文件。

使用方法：直接运行子目录\SWD3101下的执行文件swd3v101.exe，然后按照安装程序的要求将文件解压到游戏所在的目录即可。

《足球2000》1999赛季中国甲A甲B联赛补丁

FIFA2000

99年的中国足球联赛终于结束了，山东队可谓众望所归，赢得了中国足球史上的头一个双冠王。而“假球”的阴影也继续萦绕在那黑白相间的足球周围，不知这种不正常的现象什么时候是个头。不过还好，在《足球2000》的世界中，这些不快是绝对不存在的，我们的球迷朋友们可以在这里进行一场清清白白的联赛。这个补丁便是更新了的99赛季中国甲A甲B联赛最新阵容，甲A联赛覆盖原挪威联赛，甲B联赛覆盖原丹麦联赛。

使用方法：将子目录\F2KCHN下的文件拷贝至游戏安装目录（如\Fifa2000）的\USER中即可。

《城市混乱》修改器

Origin Halloween

听说《城市混乱》是一部不错的大作，可惜掌柜的我至今还没机会玩上一把，而已经有不少玩家冲杀其中了，所以特地为大家找来这个好东东。

使用方法：将子目录\OGNUCTR下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件uctrainer.exe。接着进入游戏，在游戏中按下以下热键就能实现相应的功能：

F1：增加体格

F2：增加毅力

F3：增加强壮

F4：增加反应力

F5：无限的能量

F6：无限的枪/霰弹枪

F7：无限的M16

F8：无限的炸药

《武士魂——适者生存》修改器

Legend of Dragon Islands

最近有一部韩国出品的即时战略游戏即将面世，这就是号称“魔兽争霸Ⅱ0.8版”的《武士魂——适者生存》，而且据说马上就要汉化完成了。所以掌柜的我特地找来这个好东东，以备不时之需。

使用方法：先运行子目录\LEGEND下的执行文件Legend.exe，接着进入游戏，在游戏中按下Alt+Tab键切换回桌面，然后在修改器的面板上按下Infinite gold and food按钮，便可在游戏中拥有无限的黄金和食物了。

注：本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第2期。

秘技

上海 天骄创作室：雷鸣

轩辕剑III

隐藏武器：在游戏开始的“威尼斯广场”上连续敲钟20下，就可以得到攻击力+70的武器。

无条件使用绝招：在战斗时，行动值满了选单出来后，按4即可无限次使用绝招。

杀气冲天

在游戏中按下回车键，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

getgold：得到金钱
friend：降低敌意
mypower：加功力
mylife：加生命
getgoods：得到物品（编号1-98）
gotoscene：显示总地图，点中哪里去哪里（可要小心点）

夜曲

Nocturne

在游戏中按下F10，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：（注意：在某些使用补丁的版本中无效）

godgames：上帝模式
winblows：全部武器和弹药
moreammo：更多弹药
thunderstorm：外面下雨
snowstorm：外面下雪
healme：恢复健康
silver：得到500颗银子弹
aqua：得到500颗Aqua Vampire子弹
mercury：得到500颗Mercury子弹
goldmode：秘密消息
bigboom：快速杀敌

魔幻天下

瞬间移动：游戏中轮到玩家行动时，直接输入2L4，按回车键，就可以看到闪烁的路面，再用鼠标点选想到达的那一格，就能够瞬间移动到那里了。

获得道具：轮到玩家行动时，直接输入2L4RM4，按回车，道具栏中会出现满满的道具。

增加金钱：游戏中轮到玩家行动时，直接输入RU8 FU06，按回车键，就可以增加10万金钱。

自爆：游戏中轮到玩家行动时，直接输入Y4G8_（_代表空格键），按回车键，就令玩家所扮演的角色自杀。

苍穹守护者

在游戏中按以下键可获得相应的秘技功能：

Q = 加生命值
W = 加魔法值

系统冲击II

System Shock 2

在游戏中同时按下SHIFT键和；键，然后输入以下字符串可获得相应的秘技功能：

summon_obj [item]：得到相应的物品，其中的ITEM可以是：medical kit、psi amp、wrench、pistol、shotgun、assault rifle、laser、EMP Rifle、Electro Shock、Gren Launcher、Worm Launcher……

bow to the avatar!：上帝模式
psi_full：加满玩家的PSI值
show_version：在游戏模式中显示版本
wpn_setting_toggle：在武器设置之间转换
clear_teleport：清除任何存在的远程端口记录者
quicksave：在当前子目录存盘
quickload:从当前子目录加载

创世纪IX——升腾

Ultima IX: Ascension

在游戏目录中找到 default.kmp 这个文件，用写字板之类的文本编辑工具打开它进行修改。将下列指令加到［Cheat Commands］之下：

alt+shift+i：toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l：toggle_avatar_fly

在游戏进行中即可使用以下秘技：

alt+shift+i：圣者无敌
alt+shift+l：圣者飞行

可以在［Cheat Commands］后加上以下密码：

pass_one_hour

unpass_one_hour
sunrise_sunset
pass_one_minute
unpass_one_minute
toggle_sun
toggle_wind
toggle_storms
toggle_avatar_fast

野兽战争
Beast Wars

在"开始/退出"屏幕，输入下列代码（如果输入正确，你将听到"野兽作战！"的声音）：

ilikeiteasy：除了营救使命外的全部的任务
weloveithot：无限的特殊武器
rescueme：全部营救使命

星际迷航：隐藏的邪恶
Star Trek: Hidden Evil

在游戏过程中输入以下字符串可获得相应的秘技功能：

kirk：无限生命值
spock：跳关

时空之轮
Wheel of Time

按"~"键调出控制台，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

god：无敌
allammo：所有枪和弹药
ghost：穿墙
fly：飞行模式
walk：走路模式
behindview 1：第三人称视角
behindview 0：第一人称视角

折磨
Planescape: Torment

用文本编辑软件编辑游戏安装目录下的Torment.ini文件，找到[Movies]段，在该段内按以下方法编辑，即可看见游戏中所有的过场动画：

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE=1

病毒2000
Virus 2000

输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

CHEATSEQ：全部秘技可行
HHROQTAT：武器
CCHASERQ：修理
TERHSRER：跳关

魔法门十字军
Crusader of Might and Magic

在游戏过程中，按下回车键后并键入以下字符串以获得相应的秘技功能：

-EMBIGGENME：上帝模式
-CRAZYGUY：全部咒符和超自然的力量
-WHOAH：飞行模式
-UBERLOAD：随机的跳关
-SHOWFPS：帧频显示
-CALCFPS：帧频计算
-DEBUG：显示DEBUG信息
-BOUNDINGBOX：拉周围的物体进箱子
-3DNOW!：AMD's 3DNow!支撑开关
-CSWIRE：风景开关

足球经理2000
F.A. Premier Football Manager 2000

启动游戏时加入以下参数可在游戏中获得相应的秘技功能：

/fastbuild777：快速建造
/cash777：更多的钱
/showstat777：为不熟练的玩家显示状态

HOMEPAGE: http://www.pchome.net/tianjiao
EMAIL: tianjiao@163.net





机甲战士III

资料合集

国内邮购请加邮费5元

零售价：23元

上市时间：2000年1月下旬

大众软件杂志社出品

《机甲战士III》资料合集分光盘和使用手册两部分，包括游戏完全攻略、机甲模型欣赏和游戏补丁等资料。

更有厚达360页，近28万字的手册向您详尽讲述了游戏资料和周边产品。在机甲篇和武器篇中分别以较详实的图片介绍了机甲世界中的各种军事装备。另外烈焰审判和编年史两部大型小说向广大玩家描写了整个机甲世界的历史变迁以及各种战争的历程，以较详实的文字介绍了整个机甲世界的故事。

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202(302)、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
全国各地晶合顺达软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

经过了100年的时光，再次披上钢铁战衣的她们是否能战胜敌人 在硝烟弥漫的战场上盛放的鲜花，新生DoLLS穿梭于炮火之中

《特勤机甲队III》

《特勤机甲队III》采用半即时半回合制的设计，既给了玩家更多的思考时间，又提高了游戏的紧张程度，非一般不考虑战略的“即时战略”游戏可比。游戏以精细的画面、全程的真人配音、细致的机械设定、高超的人工智能、多姿多彩的女性角色、复杂多变的任务而提供了极高的娱乐性。

《特勤机甲队III》

单CD、全彩手册、详细资料设定集
零售价：38.00元
国内邮购请加邮费5元
预定于2000年2月面市

华义国际股份有限公司授权
大众软件杂志社出品
金版电子出版公司出版





MISSION COMPLETE

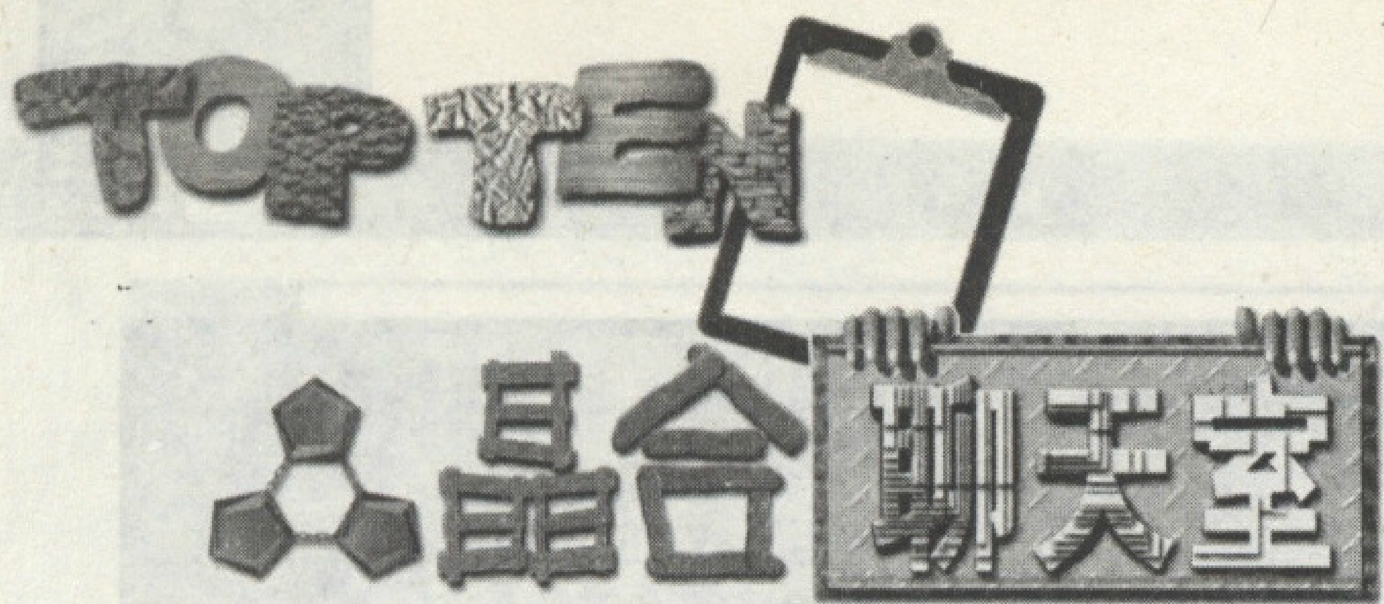
大众软件1999年第二季度合订本配套光盘——特勤机甲队专集

包括：《大众软件》1999年第7至12期杂志全部内容的电子文件、《特勤机甲队》系列历史、武器和人物的十余万字设定和大量图片资料，《特勤机甲队》系列相关的动画、漫画、小说、CD和其它周边产品介绍，工画堂经典游戏《精灵魔神》、《火星计划II》、《银河战国列传——时空的使者》、《小魔女帕菲——黑猫魔法店》体验版，《特勤机甲队》壁纸和屏幕保护程序，特别赠送《特勤机甲队III》简体中文完全版。

双CD、全彩手册、精美彩色胶贴
零售价：38元
国内邮购请加邮费5元
热买中

华义国际股份有限公司授权
大众软件杂志社出品

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202(302)、67150881
传真：(010)67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售



千禧年终于来到了每个人的身旁，在这世纪交替的时刻，每个人对自己的未来恐怕都有一些新的希望和憧憬吧，好，就让我们共同努力，在新的一年里去创造那一份属于自己的辉煌！

四川　T·ace

聊天室里只会玩游戏的喽罗们，快点给我们软件世界的大哥让位了！不让？好，兄弟们，操家伙！先用WinZip把李逍遥这老骨头给我榨点油出来，再用东方不败把红毛绿毛的东洋妞们改成光头，接着用KILL98将星际中的小青虫全部杀了……哈哈，剩下的还有谁敢嚣张！嗯？一不小心利昂在背后放黑枪！不要紧，待我祭起防火墙来应付……哈哈哈！天下无敌，兄弟们，抢地盘！

刚进新年，聊天室就闯进来一位“丑陋”的中国人，毁灭公爵、雷神、三角洲特种部队、大刀、虚幻们给我上……一阵硝烟过后，T·ace只剩下了半条命。

湖南　陈骞

北京实达铭泰如果开发游戏，那么该游戏一定是满篇英文加超高难度，推荐众玩家用东方快车xxx把它翻译成中文，然后上网登录到该游戏的专用英文网站，用东方网译翻译后再用东方网神快速down下它的修改器；如果没上网，请用东方不败……

请速去北京实达铭泰公司策划部报到，你被录取了……

广西　无名

我一开始上网，就听说了NetAnts，但用过之后却觉得它界面简陋，速度超慢，实在是国产软件的败笔，唉，失望！比起来的话，JetCar也比它强多了。比较起来我还是喜欢国外的Download Accelerator Plus，虽然不知是单线程还是多线程，但无论是界面还是速度它都是一流的。希望贵刊能去看一看这个软件，我相信它绝不会让任何人失望！

呵呵，欢迎大家来为大家介绍好软件，但不知这位朋友有否用过NetAnts最新的2.75版，相信会给你带来一些不同的感受。不过我们已经注意到了这位朋友所介绍的软件，请看本期“实用软件”栏目中的《极速感受》一文。

浙江　张盛

Walker，提点建议：把软件排行榜分分类，如“国产软件排行榜”（国产软件万岁！）、“免费/自由软件排行榜”等等，这样也许会更好；如有必要，加个“最差软件排行榜”，说不定会让一些“无蚊”的软件名扬四海。

多谢你对软件排行榜的关心，在这里还希望大家都来积极参与支持热门软件排行榜，同时我们也会根据大家的要求不断作出调整和变化，看看这期的“榜主随笔”吧，希望你会满意。那个“无蚊”是什么意思呢？

上海　漪雯

《大航海时代Ⅱ》被它的孙子《大航海时代Ⅳ》取代了。

可是《仙剑》时代也即将结束了吗？

难道我们说过的话、做过的梦、爱过的人都将要随风逝去吗？难道那些美丽温馨的日子一去不复返了吗？难道我们真的已经淡忘了《仙剑》，淡忘了它给我们带来的欢笑与感动了吗？

又想起赵灵儿低头吟唱的那首词来：“既不回头，何必不忘。既然无缘，何必誓言。今日种种，似水无痕。明夕何夕，君已陌路……”

好孩子，人生来就在不断地失去，直到最后连自己也会从这世界上逝去，这就是人的命运啊。因此，那些美好的事物感动过你的心房，这就足够了……

海南　严云峰

为什么游戏榜上几乎看不到象《三角洲特种部队》这样的经典射击游戏呢？难道诺大一个中国就找不到一个真正懂得用枪的人吗？（说到此处只见台下乱枪齐射，可怜我身上被打出了几十个弹孔……）算了算了，我看我还是先回家把拉美的毒贩消灭干净再说吧。

想知道为什么吗？听我说……呵呵，我也不知道！

广西　李杰

对面的雷神看过来/看过来/看过来，不要被我的火箭吓坏/其实我也很菜。对面的雷神看过来/看过来/看过来，又被我的火箭打坏/原来我那么厉害。唉——/我上看下看左看右看/原来每个雷神都那么菜，我想了又想/我猜了又猜/原来我的雷神还真厉害，唉——真厉害……

（晕倒后又醒过来）你、你、你……告诉我你平时都上哪台服务器？

河北　二丙

千禧已至，小弟有一心愿，那就是将来我的女友能象我一样钟情于游戏，至少也是一只家鸟。如有兴趣，我还可倾囊传授。到那时，我夫妻二人双剑合璧，纵横游海无敌手，哈、哈……

到那时，青出于蓝而胜于蓝，你被她打得鼻青脸肿，恐怕就没那么愉快了，嘿、嘿……

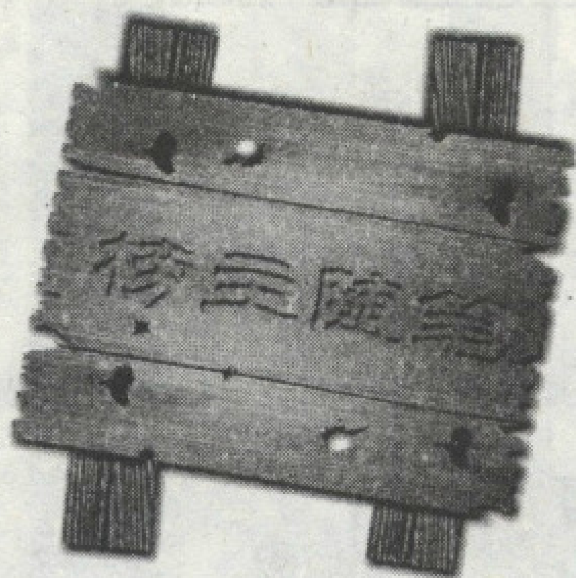
晶合实验室　Walker



更正：因本人疏忽，1999年12月下聊天室中误将山西范弋朋友的名字印成了范戈，在此特向他（她）表示歉意，并希望大家多多指正。

TOP TEN





大家过年好!

各位看官看到本期杂志时，应该还有20天就要过年了。想起过年真是让Walker大人心花怒放：数不请的红包、络绎不绝的人流、满眼的笑脸、热气腾腾的美食、弥漫在空气中的硝烟味……（Walker大人禁不住沉浸在甜蜜的回忆之中——"哇，这么多的票子，我都点不过来了……去，离我远点！你，别瞎看了，没见过钱吗？哈哈哈……）

"Walker！你又在干吗？！赶紧给我干活——！！！"老编凄厉的叫声响彻编辑部，一众小编四散奔逃，纷纷寻找离自己最近的防空洞，因为装不下那么多人，辰和鲲两人还在洞口互相撕打起来……

Walker大吃一惊，差点撞碎面前的显示器："呵呵，老编同志，您来啦，这个……我正在默诵'老编宝训'，您不是指示大家都要牢记在心吗？现在我每天背诵300遍，就这样还刚只记了个大概。"Walker一边说一边悄悄地把桌子下面的3号枪往里推了推。

老编闻听此言转怒为喜，他和蔼地拍了拍Walker大人的肩膀："嗯，看来你还没辜负我的栽培，活儿可以待会儿再干，'宝训'不可不读啊。"说到这儿老编看了看还在打成一团的辰和鲲，轻轻地摇了摇头。此时，Walker看到老编的眼角似乎有些湿润……

送走老编，Walker大人长嘘了一口气："唉，我没事想什么过年？那都是几十年前的事了，险些这个月的奖金又没了。"他坐在那里出了会儿神，又看了看自己身上的锁链，叹了口气慢慢爬进堆积如山的稿件堆中……

到1999年12月下为止，我们的排行榜也出满了12期。在大家的关心和支持下，排行榜的选票越来越多，评出的软件也越来越能代表大家的意愿，同时我还收到了很多热心读者的来信，有批评也有鼓励，让我非常感动，在此一并致谢。自1999年3月下杂志接手热门软件排行榜以来，我已经做了10期，虽然主观上十分努力，力求让大家在获取知识的同时也能轻松片刻，但因水平所限，难免有做得不好的地方，请大家原谅。排行榜走了一个轮回，这期我们就来总结一下：

贺禧 新春

Walker榜评

1999年共有40款软件上榜，相对于浩如烟海的软件种类和数目，应该说软件排行榜还是相当稳定的，这反映出软件虽多，但精品并不是很多。另外人们的使用习惯比较固定，一旦用熟了某种软件，就不太容易再换用其它软件了，正因为如此，微软操作系统风格的各种应用软件才能如此大行其道。人类的这种特点也给软件制作者们提出了一个不大不小的难题——你的软件必须超越原来的软件很多，或有自己极其鲜明的特色，才能争取到用户。

1999年最为稳定的软件当属WinZip。从设立热门软件排行榜的那一天起，它就一直霸占着榜首位置纹丝不动，纵然压缩类软件可谓争奇斗艳，如WinRAR的高压缩率、ZipMagic的与操作系统紧密结合，但都无法使它有分毫动摇，甚至都不能在榜上占有一席之地，可见大家是如何喜爱这款软件，个中缘由值得人们思索。另一款能与之相媲美的软件应该算是ACDSee了，它的上榜期数是11期，4月下即攀升至榜眼位置，其间与超级解霸短暂竞争了一期名次，从6月下坐稳老二至今。与WinZip的情况一样，图像浏览类软件也仅有这一款上榜，同样的情况还出现在Winamp身上，这应该不是巧合。根据上述情况，我们决定从2000年起设立"经典软件名人堂"，欢迎WinZip和ACDSee成为它的第一批住户。入住名人堂的软件不再参加投票，这一点还请大家注意，以后不要再投它们的票了。

1999年榜中值得注意的还有国产软件板块的全面坚挺，到本期排行榜国产软件已有14款之多，且名次整体前移——第5到第10名全部为国产软件所占据，都快成国产软件排行榜了，呵呵。1999年的国内软件市场金山公司应该是当仁不让的主角，一场"红色正版风暴"来势迅猛。借此东风金山快译2000在榜上一飞冲天，刚上榜两期竟然窜升至第6名，显示出它的人气极旺，但不知"风暴"过后是否还能坚持住。纵观榜上的国产软件，还是存在选题狭窄集中的问题，例如翻译软件就有4款，杀毒软件也有3款，希望2000年的国产软件在这方面能够有所突破，也许国内众多不知名的共享软件作者能给我们一个惊喜。

该说的话好像还有很多，例如我们的网上社区（club.popsoft.com.cn）、例如Walker大人新申请了一个OICQ号（1113864）、例如大家的千禧年春节如何过等等，但……打住打住，再说就淤出去了！

再祝大家新春快乐！

晶合实验室 Walker
E-mail：walker@popsoft.com.cn
ICQ：40015173
OICQ：1113864



本期幸运读者

四川	唐彬彬	四川	尚轩
湖南	陈骞	新疆	李岩博
广东	无名	黑龙江	吴晓梅
浙江	张胜	上海	叶文楠
上海	漪雯	北京	杨金萍

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的该公司新品软件**"东方快车（世纪号）"**一套。

TOP TEN

热门软件排行榜

Top 20

本期选票在插十五页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	1	Nico Mak Computing Inc.	共享	压缩	396	○
ACDSee32	V3.0	2	ACD Systems Ltd.	共享	图形	320	○
超级解霸	V5.5	3	北京豪杰公司	商业	多媒体	259	○
Winamp	V2.50e	4	Nullsoft Inc.	自由	音乐	236	○
FoxMail	V3.0beta2	5	张小龙	自由	网络	225	↑
金山快译	2000	6	金山公司	商业	翻译	207	↑
金山词霸	2000	7	金山公司	商业	翻译	204	↓
东方快车	世纪号	8	北京实达铭泰公司	商业	翻译	156	↓
KV300	Z.6	8	北京江民公司	商业	杀毒	156	○
Net Ants	V1.0beta2.75	10	洪以容	自由	网络	154	↓
Magicwin98	V1.3	11	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	内码	128	↓
FPE	2000	12	第三波	商业	修改	112	↓
瑞星	10.13	13	北京瑞星公司	商业	杀毒	87	↑
金山游侠	II	14	金山公司	商业	修改	86	○
KILL98	V7.35	14	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	86	↓
Internet Explorer	V5.5	16	Microsoft	自由	网络	76	↓
WPS	2000	17	金山公司	商业	办公	73	↓
东方不败	II	18	北京实达铭泰公司	商业	修改	64	↑
东方网译		19	北京实达铭泰公司	商业	翻译	63	首次上榜
Photoshop	V5.5	20	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	48	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V7.0
ACDSee	V3.0

大众软件1999年第三季度合订本配套光盘

《大众软件1999年第三季度合订本配套光盘——圣魔战记专集》包括：

《大众软件》1999年第13至18期杂志全部内容的电子文件
《圣魔战记——艾拉降临》简体中文完全版
《圣魔战记》系列游戏详细介绍和动画展示
《圣魔战记》大量墙纸
《东方不败Ⅱ》完全版

以成为乱世之王为目标的幻想战略游戏
简明易懂的操作使非玩家也能轻松上手

多达四十个国家的超过两百名人物登场
各自不同的宿命交织出错综复杂的情节
随人物不同存在一百种以上的突发事件

两千名士兵战斗时震撼大地的浩大场面
动画展现魄力十足的华丽魔法和必杀技

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

双CD、全彩手册
38.00元
国内邮购请加邮费5元
预定于2000年初面市

SPECTRAL FORCE
圣魔战记
艾拉降临 专集

晶合顺达
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
YISTAR 依星软件

大众软件杂志社出品
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

SOFTSTAR®

珍藏价 128元

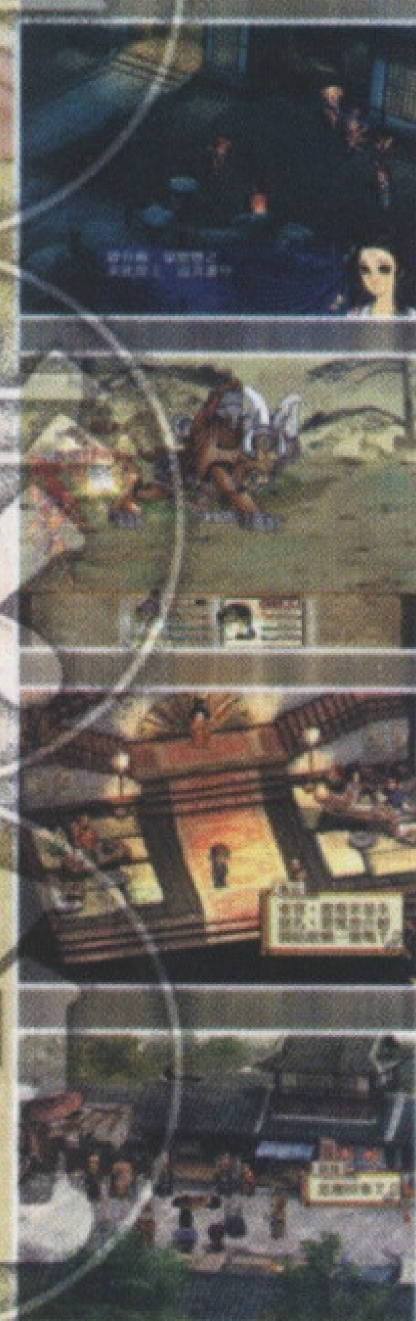
軒轅劍3

云和山的彼端



缥缈危亭，笑谈独在千峰上
与谁同赏，万里横烟浪
老去情怀，犹作天涯想

大宇传说



- 最新上榜力作，晶合大宇联手让你面对最动人的传说
- 从公元800年的欧洲威尼斯开始，一名法兰克王国的年轻骑士，远离黑暗中世纪的宗教势力来到神秘的东方追寻力量的真谛
- 更好的画质，更好的音效，更曲折的剧情，更感人的结局
  ——《轩辕剑 3》给你一次前所未有的体验
- 地跨欧洲、阿拉伯、中亚、西域、东亚，格局宏大，气势磅礴，展现恢弘世界观和历史观
- 640x480 65535色全屏高彩，高达85Hz刷新率，让美伦美奂的画面清晰展现

大宇资讯公司出品　《大众软件》杂志社热情推荐
北京晶合顺达计算机公司总代理　晶合软件销售连锁组织总承销　大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092　E-mail：　jhyf@popsoft.com.cn

经测试目前在市场上出现的盗版《轩辕剑 3》光盘上携有新型CIH、噬盘者等多种恶性病毒，请广大用户选择正版软件，以免造成不必要的损失。

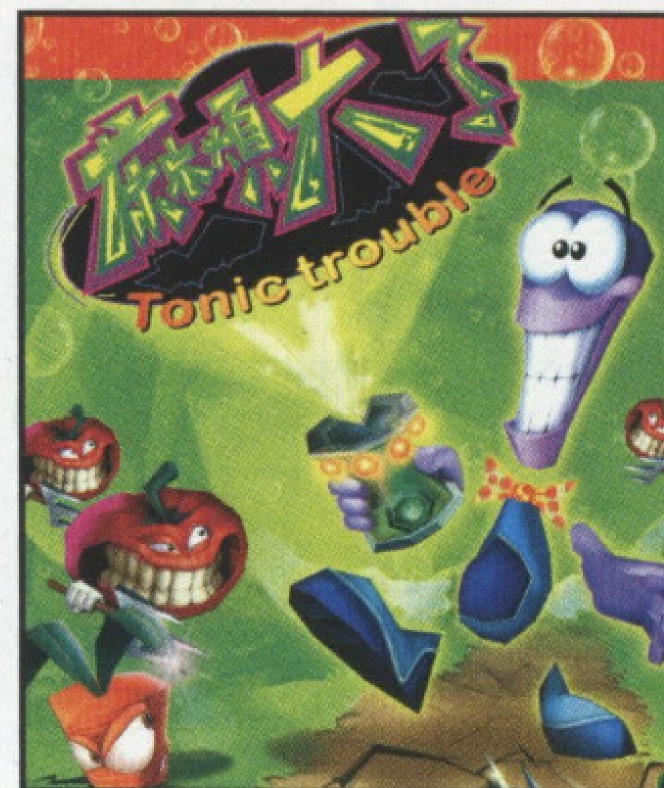
148元
2000年1月

世纪末类似"最终幻想"的角色扮演超强作



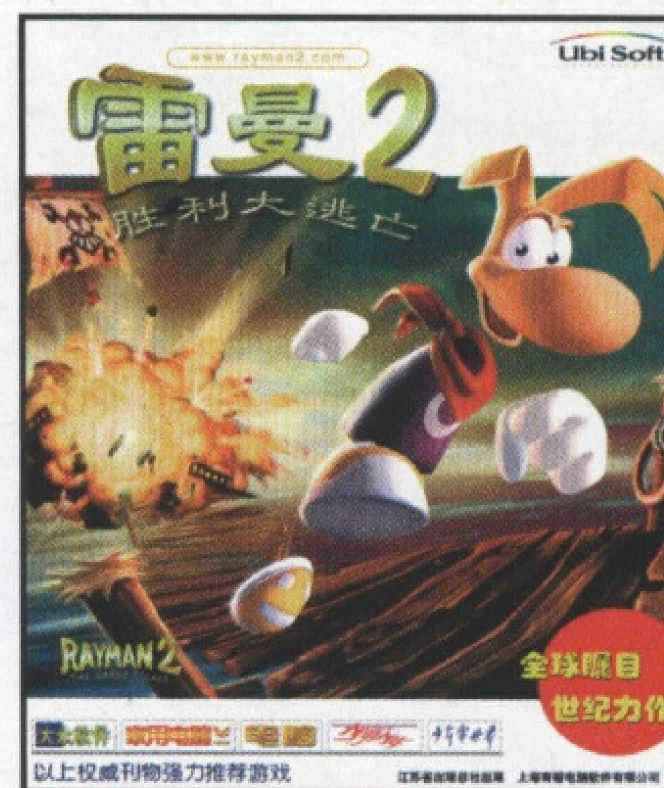
数百个精心绘制的3D场景让玩家体验一个巨大的，完整的原创世界
长达15个章节迭宕起伏，惊心动魄的游戏故事，超过100小时游戏时间
独具匠心的认识冒险操作界面让玩家游戏时得心应手
8个不同背景，动机和本领各异的伙伴可供选择
魄力十足的即时回合作战方式
玩家可以通过120多种功能各异的"命运之卡"施放各种魔法
所有角色均采用16位色3D渲染而成，举手投足真实可信

38元
1999年12月



集动作与冒险于一体的动作冒险游戏
精致的动画场景和优美的音乐
处处充满了幽默和有趣的关卡设计
逗趣可爱的角色造型，妙趣横生的剧情铺设
每秒60帧丰富而高清晰度的动画使游戏格外流畅
采用16位实时杜比环绕立体声创造视听新感受

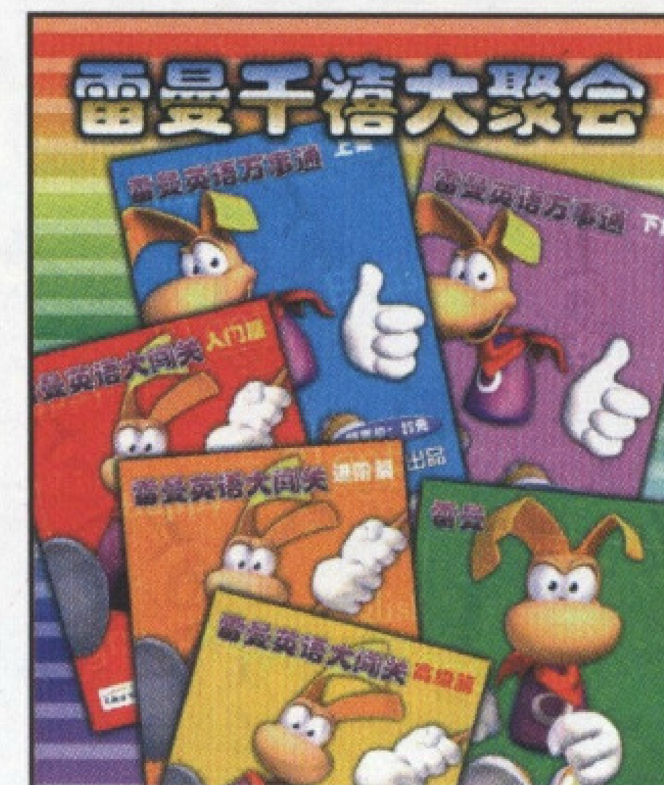
118元
1999年12月



完全三维的引擎制作，真正三维的动作感受
在保留雷曼原来的本领的情况下，为雷曼度身定做了滑水，骑木桶等等一些新的本领
运用各种动作技巧与本领来克服种种机关，越过种种障碍
难以置信的画面表现，24到32位色，光影效果明显，动感十足。
意想不到的互动世界：总共20大关卡等你挑战
沼泽、森林、海岸、天堂之洞，阴森恐怖的监狱等各种迥然不同的冒险场景
超过40个小时的游戏时间

25元
2000年1月

雷曼千禧年大欢聚

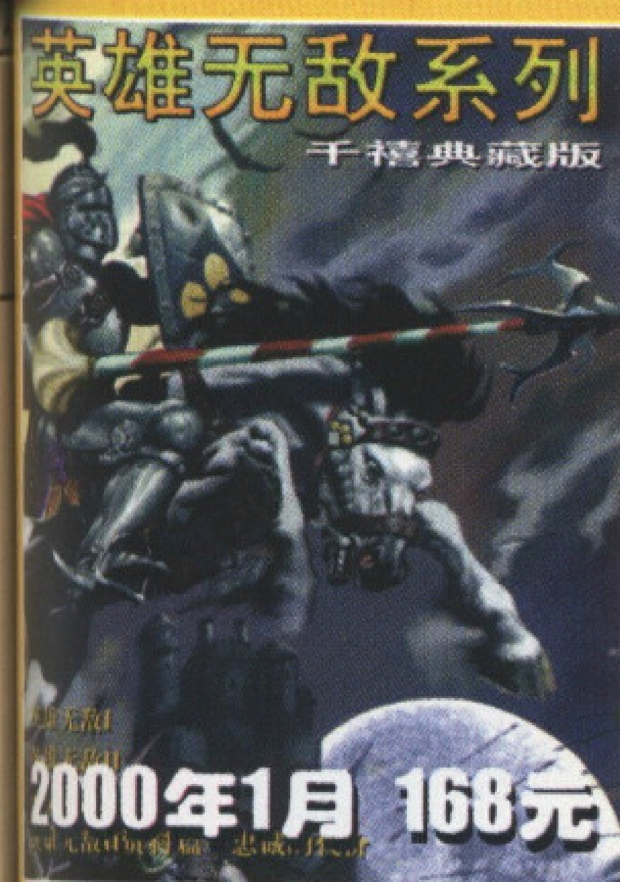


为感谢广大用户对雷曼的关爱，同时庆祝历时2年耗巨资制作的《雷曼2》在国内成功上市，育碧软件将以特惠价推出以下雷曼系列：

《雷曼》
这个2D的一代雷曼培养出了大批雷曼迷，你不想试一试吗？

《雷曼英语大闯关》（入门篇、进阶篇和高级篇）
动作冒险游戏和英语练习完美结合，让孩子玩得开心，家长看了放心。三个级别分别适合小学、初中和高中英语程度的青少年朋友。

《雷曼英语万事通》（上下集）
初高中青少年朋友复习英语语法和词汇的好伙伴。



《英雄无敌》一代—
衍生自魔法门系列的回合策略新作

《英雄无敌II—延续的战争》—
奠定"回合策略游戏"王者地位的重量级作品

《英雄无敌II—忠诚的代价》—
延续的英雄无敌无穷魅力

《英雄无敌III—埃拉西亚的光复》—
99年英雄无敌系列再创新辉煌



再续埃拉西亚的英雄故事体验魔法大陆的风云再起

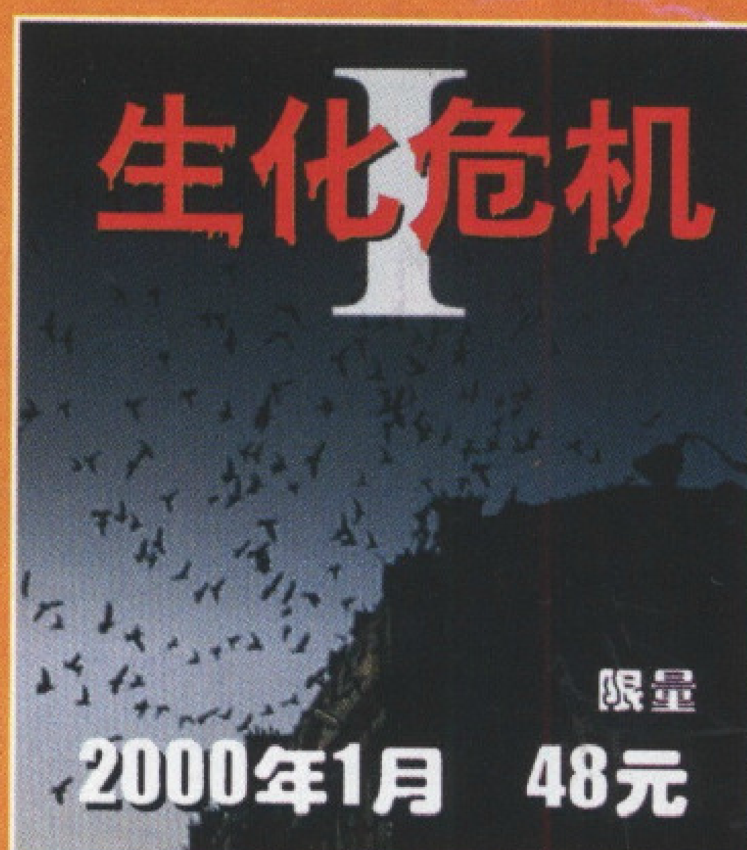
六个全新的战役、35个独立的战役任务

新增7名能力各异的英雄，12种神秘怪物，2种全新的英雄职业

全新设置的地图编辑生成器可以得到无限张全新的地图

改良过的地图编辑器可以快速便捷的创建定制自己原创地图

新增10张专门针对多人对战设计的地图



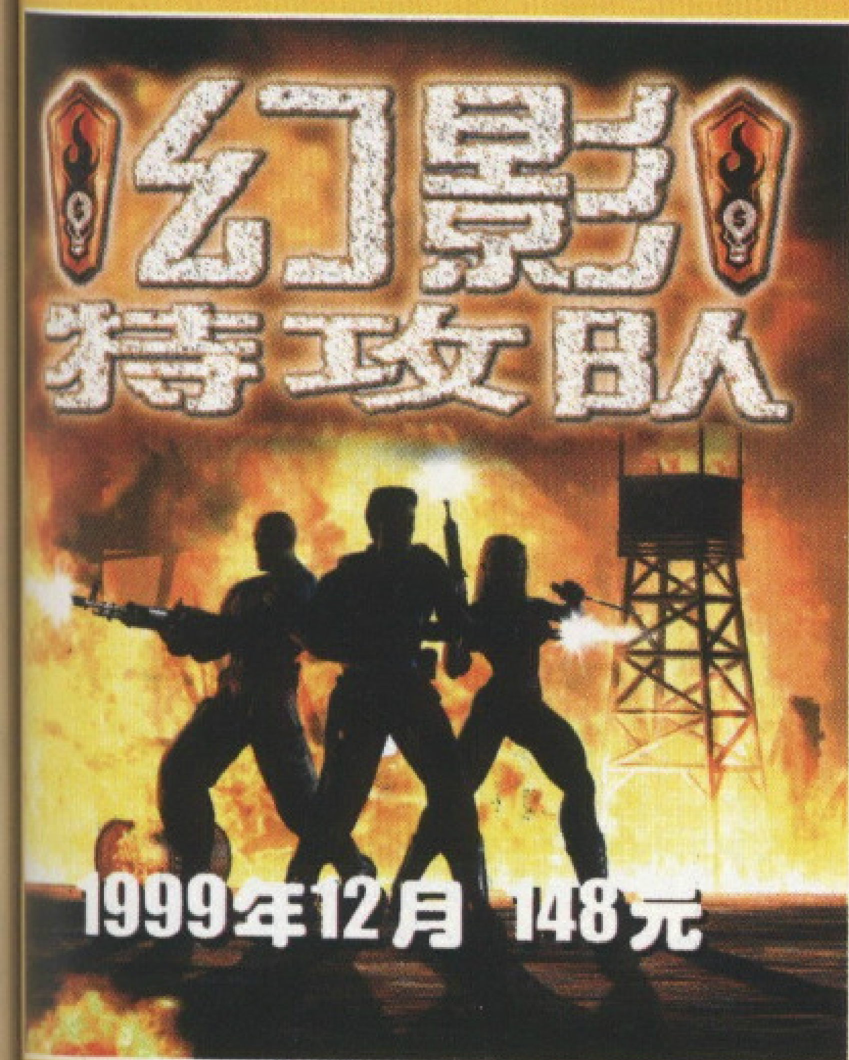
* 以第三人称视角进行动作冒险游戏，配合毛骨悚然的游戏氛围，开创了同类游戏先河，被誉为动作冒险游戏之鼻祖

* 比二代更深刻的游戏内涵使玩家在游戏中真正体会到在生死攸关的时刻，人性中的亲情，恐惧，对立，背叛，抉择，让你在直面终极恐惧的同时得到内心深处最深的感动。

* 极具创意，层层相扣，而又完全符合日常生活规律的谜题使游戏毫无冷场，挑战你观察分析事物能力的极限

* 优化的游戏画面和过场动画，让你充分感受游戏的真实

* 故事情节和二代以及即将上市的三代息息相关，实为生化迷们不可或缺的经典之作！



角色个性编写人工智能，各角色对形势的反应都是不同的。

换到第一人称视角的狙击模式进行射击。

船、坦克、汽车、直升机等各种交通工具

井、潜水艇基地、生化工厂和监狱等各种场景中执行任务

为队员配备武器、弹药以及各种工具

亲切人性化的简单教程

队员能够运用蹲、趴、爬等各种动作来隐蔽的行动。

浪、下雨、刮风、打雷、瀑布、蟋蟀等各种出色的音效表现

又细致的场景地图，包括沙漠、沼泽、热带岛屿、草地等真
然的多种地形



一款完全由国人制作的经营模拟类游戏

充分展示古代战争和文明的即时战略精品，完全汉化全新出击

可以选择中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等12个人类种族以及7个怪物种族

每个种族都有自己的特色科技，日本能够训练出忍者；中国将得到少林僧。

每一种族都将出现各自文明历史上的英雄。

如罗马的凯撒、诺曼底的威廉，他们对于战争会产生戏剧性的影响。

经过3D渲染的建筑物、地形和各种战斗单位，将出现非常震撼的视觉效果

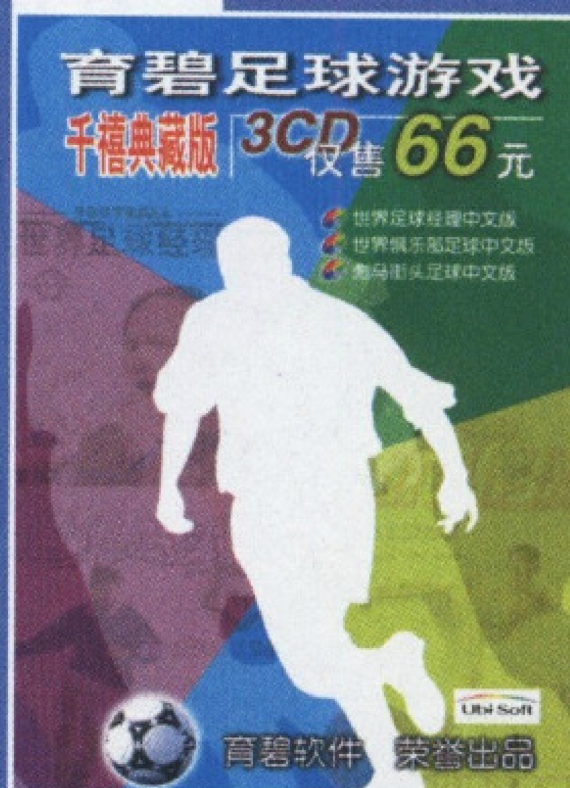
操作界面也设计得更为人性化，并且提供简单易学的教程

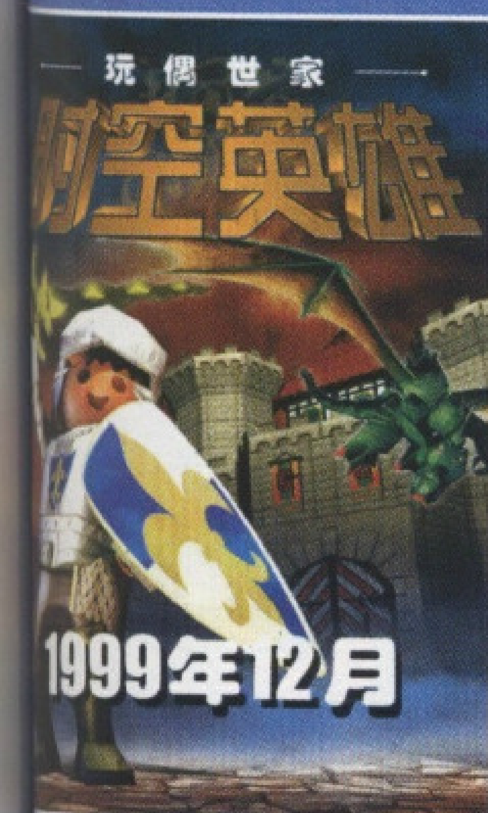
随机生成作战地图，每场战役都是独一无二的，绝对没有重复之感

全方位体验令人着迷的足球运动！

《世界足球》--11人制足球，囊括全球所有顶极俱乐部球队，包括中国甲A联赛球队
《彪马街头足球》--4人制足球，向你充分展示顶尖球员成长的烦恼
《世界足球经理》--学习运作自己的超级球队！

三张光盘，囊括三个全中文游戏！





讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇

游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作

根据欧洲风靡的玩具造型"玩偶世家(Playmobil(r))"设计制作游戏角色造型

50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界

完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。

精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

危险人物

SECURITY RISK









网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

15.00元
国内邮购请加邮费5元
预定于2000年初面市

经典游戏　全新创意

* 八个人物可供选择，每人各有不同职业。
* 全程语音配备，八种口音，八种特色。
* 每人可施放不同形状炸弹，为游戏更增乐趣。
* 三十种地图供你选择，令人目不暇接。
* 灵活战术，无限变化，全在你的把握。
* 支持网络对战，与你的朋友一分高下。











猛犸世纪多媒体工作室制作
北京晶合顺达计算机公司出品



晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

热忱的服务＋真诚的态度＋齐全的商品＝晶合软件

迎千禧　贺新岁　晶合店里有活动

1999年12月25日至2000年2月25日内，在北京各店购买软件的朋友，可参加在店内组织的抽奖活动，奖品丰厚。详情请参见店内海报；

1999年12月25日至2000年2月25日内，各类软件产品上市前三天一律九折优惠，并可能获得产品之精美海报或其他纪念品；

1999年12月25日至2000年2月25日内，在磁器口总店和科苑书城店每周日组织万智牌认证比赛，并可当场交换各自卡牌；

丰台区也有分店了！

奥尼特（丰台）店近日加盟
晶合（软件）连锁销售组织！
地址：丰台区文体路甲11号。
电话：63823449、63715503
联系人：周振清

奥尼特（丰台）店将在假期举办"电脑拳皇争霸赛"，详情请电话垂询。

假期上网校，请到晶合

各位学生朋友如果想在放假期间找一位老师对你进行学习辅导，请到晶合北京各分店报名加入五中（万恒）网校，你将拥有一位学问渊博、不知疲倦的好老师。晶合（软件）连锁销售组织北京各分店与万恒公司合作，假期报名参加网校学习将享有更多优惠并有小礼品赠送。晶合各店有专人为您介绍网校情况病进行模拟演示。

我们一直希望您能把我们当作您的一个知心朋友，欢迎您有空来店里看看……

晶合软件销售连锁组织联系电话

名称	电话	联系人
晶合北京总店	67164859	
晶合北京一分店	62630299	
晶合北京长椿街分店	66018119	
晶合北京万寿路分店	68159093	
晶合北京和平里分店	84210214	
晶合北京大兴分店	69202500	
晶合北京垂杨柳分店	67786334	
晶合北京安定门分店	86472172	
晶合北京科苑书城分店	68515544-2095	
晶合北京明光电脑广场分店	（展位号：G21）	
晶合海口宏胜	6717056	张少菊
晶合兰州龙安	8811591	郭　蔚
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
晶合杭州南北	8073048	曹一鸣
晶合昆明棒子	5176880	王全文
晶合锦州北方	3131788	王　芳
晶合太原和生	7234490	师文侠
晶合遵义天地	8633815	陈亚君
晶合贵阳兄弟	5894210	林　光
晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
晶合石家庄自然	5086096	万　雷
晶合新疆华顺	2849854	韩　浩
晶合柳州分部	2835821	郑　震
晶合保定丽景	3035112	常丽景
晶合南京新高	4544417	侯　燕
晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
晶合长春安航	5656612	孙安航
晶合武汉精恒	87654137	林　谦
晶合宁波今日	7248229	杨兴科
晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔
晶合周口海天	8265701	任　蕾
晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光
晶合大同中利雅	2044320	李　军
晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
晶合萍乡未来电脑	6811951	刘　刚
晶合大连维尔	3635721	隋　凯
晶合开封大众电脑	5958268	徐　斌
晶合天津展望	27830166	王　景
晶合厦门南瓜	2096439	张峥峻
晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）	2210179	王作斌
晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
晶合西藏分部	6813383	彭期军
晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
晶合三明分部	8256077	林　蕾
晶合郑州分部	6993569	丁卫华
晶合新乡分部	3024847	王凤根
晶合西安分部 西安开元购物商城	7217650	张　维
晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海　峰
晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭　宇

新建分部

★莆田市三超电脑有限公司
地址：莆田市学园南路1号（江通大酒店旁）
电话：0594-2683555
联系人：陈肇英

★深圳鹏城软件专卖店
地址：深圳市赛格电子市场4楼品牌专卖店4203室
联系人：李延昭

1999年12月18日，在热烈的掌声和欢快的气氛中，首届"晶合杯"游戏大赛胜利拉开帷幕！本届大赛共有112人参赛，游戏比赛程中，选手们配合默契，充分发挥了团结友好的精神，我们欣喜地看到，支持正版和使用正版的人越来越多，比赛结束后，共有20名选手获奖，其中张明和白晓萍获得了此次大赛的第一名！他们赢取了价值千元的软件，本次游戏大赛取得圆满成功。

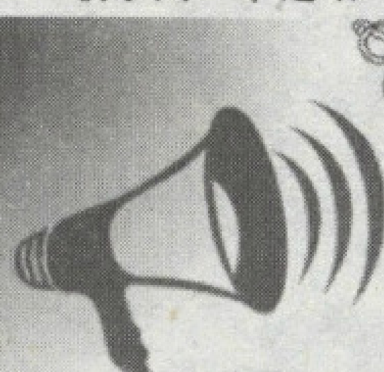




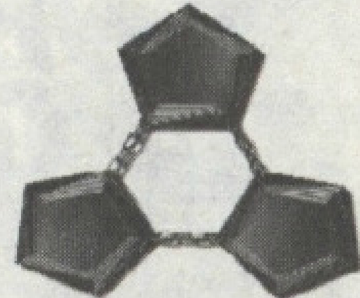
郑州晶合软件专卖店



又开新店



地址：金博大电脑广场226室
电话：6218385
联系人：张斌



晶合连锁

大众软件服务快车

本期广告索引

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

晶合洪涛MP3系列光盘之二

MP3唱不停

*内含百余首经典国语歌曲

*附赠海月亮原版CD一张

内含十余首雷蕾等知名词、曲作家创作，并由孙国庆、蔡国庆、李娜等实力派唱匠原声倾情演唱的经典歌曲，同时配有歌词、歌谱。

曲目全家福

老歌新唱： 风凄凄忆绵绵、往事难追忆、相见不如怀念、你曾经爱过我、恨你不回头、谁能禁止我的爱、不如归去、苦酒满杯、蒙蒙细雨忆当年、泪的小雨、对你怀念特别多、到底爱我不爱、千言万语、爱的礼物、甜蜜蜜、何日君再来、午夜香吻、海韵、偿还、问彩虹、夜来香、心声泪痕、谁来爱我、美酒加咖啡、有真情有活力、誓言、人约黄昏后、往事只能回味、月亮代表我的心、晴时多云偶时阵雨、爱你爱在心坎里、你从前方来、温情满人间、一帘幽梦、葡萄成熟时、天真活泼又美丽、梦难留、难忘的情人、落花情、独木桥、难分离、落日时分、心影、泪的小花、我的一颗心、给我一个吻、情人的黄衬衫、爱不是占有、梦难留、难忘的情人、落花情、独木桥、难分离、落日时分、心影、泪的小花、我的一颗心、给我一个吻、情人的黄衬衫、爱不是占有

排行金曲： 选择、流言、出嫁、有些话不敢、当面告诉你、钟爱一生、这些日子以来、明明白白我的心、停看听、不要走、不要走、谁说我不在乎、认错、最后的温柔、 星星点灯、想念你、再回头、潇洒走一回、悔、激情过后、亲密爱人、吻和泪、感受、帘后、年轻时代、我记得你眼里的依恋、纠缠一辈子、水手、真心真意过一生、一场游戏一场梦、回家、鲁冰花、风中的承诺、你看你看月亮的脸、梦醒时分、记得我们有约、我还年轻、张三的歌、你在他乡、让我欢喜让我忧、你怎么舍得我难过、不想你也难、是否我真的一无所有、愫、堕落天使、把悲伤留给自己、加州阳光、希望、大雨、我是不是该安静地走开、新鸳鸯蝴蝶梦、容易受伤的女人、来生缘、爱上一个不回家的人、为了爱梦一生、认真的眼睛、哭砂、如果你是我的传说、谁能让时间倒流、情生意动、想你想到梦里头、这里有爱等我回来、吻别、花心、用心良苦、一天一点爱恋、等你等到我心痛、唇印、找一个字代替、九百九十九朵玫、一生一次、结发一辈子、情难枕、明月心

海月亮： 海月亮、一个人的时候、鹿回头、心中的芳草地、就是不甘心、爱就是爱、都是知心人、梦中梦到谁、道北人、昨夜长风 、进城、大陆人、远远的一个梦

零售价 28元

全国各地软件专卖店及报刊书亭有售
大众软件邮中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-62521788
E-mail:th2000@hotsoft.com.cn

晶合全国软件连锁组织总承销

晶合洪涛软件开发有限公司制作

美达美电脑复读机

——《英语步步高》电脑全能复读软件

学英语其实一点也不轻松，中国有三亿人曾经学过或正在学习英语，中国学英语的人数比美国所有说英语的人数还要多，而且每年还有成千上万的人加入这个行列。但好多人经过初高中、大学近10年的学习，对英语还是畏之如虎，既读不了英文资料，更无法和老外交流，原因何在呢？关键在于听力口语不过关。

针对中国学生的实际情况，《英语步步高》实现了真正电脑复读机的强大功能：

- 语音和文本对照练习；
- 智能断句，任何一句用户可以自由跟读和复读；
- 跟读和复读时间可任意设置，可从30秒到30分钟；
- 对语音材料进行标记和编辑加工；
- 发音波形对比，比较用户发音和标准发音的不同；
- 实现“把口语老师请回家，纠正不正确发音”；
- 电脑文件和磁带录音双向转换；
- 对各种语音材料可以进行标记复读。

口语基础：（如何说一口流利英语）基本语素：如何说标准的美音
语音语调：如何说地道口语
口语训练：如何进行自由交谈

中学口语： 初中课本对话、高中课本对话

口语提高：
特别英语 Special English
历史名篇 （马丁·路德·金Martin Luther King;肯尼迪Kennedy)...
时代名人演讲 （克林顿Clinton;Bill Gates;Jerry Yang)...

原汁原味： 电影对白、英美名曲

全能电脑复读： 数字录音室、语音编辑室、全能复读机（语音文件）

强化练习： 强化口语练习、英文九九表练习、英文计算机思维练习

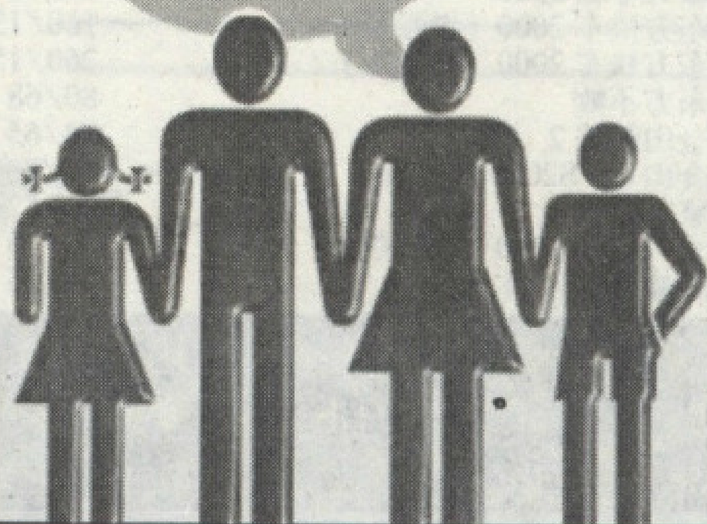
听力考试： 大学四，六级听力考试、TOEFL听力考试（TOEFL机考听力实战模拟）

电子词典： 10余万条词汇，包括词义解释，例句说明，同义词，反义词

英语学习材料： 英语学习技巧英美留学指南

超过 100M纯正语音资料
赠送高级对录线

双CD ￥38元



38元拥有“电脑复读机”
北京大学出版社隆重推出
北大知名外教 国际广播电台资深播音原声录制

北京美达美科技有限公司
海淀区万泉河路 115 号西环写字楼 313 室
电话：010-62614593 邮编：100081

北京晶合顺计算机公司
北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
电话：010-82634107 邮编：100089

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心



龙年来了！

晶合软件销售连锁组织&大众软件邮购中心全体员工恭祝各位读者和广大网员朋友们：

新春快乐！龙年吉祥！抬头见喜！

从本期刊物面市起至2000年2月底，邮购软件前250名读者（网员除外），赠恋爱物语&魔法学园双CD一套！

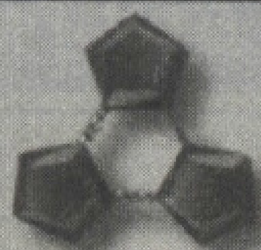
邮购软件前750位网员，除赠上述双CD外再加赠一次性八折卡一张，凭此卡可一次性以网员价的八折购买任意软件五套！

万智牌（博图）起始牌60张	58/52.2
博图补充包（随机10张）	20/18
万智牌（第五版）起始牌60张	78/70.2
第五版补充包（随机15张）	25/22.5
万智牌（克撒传）比赛用牌75张	99/85
克撒传补充包（随机15张）	29/26.1
万智牌（三国）起始包	58/52.2
三国补充包	22/22
万智牌（三国）预组套牌	70/63

邮购万智牌满200元者，赠克撒传"金"牌一张，"银"牌三张可同时索取万智牌DCI认证卡！

邮购万智牌产生幸运奖三名，奖品为万智牌"金"牌三张，T恤一件和徽章一枚！

请各位网员注意收藏今年广场并积极填写调查表，请大家帮助我们成长！



晶合热销排行榜

根据晶合邮发、晶合全国连锁及晶合主页信息统计，价格为零售价/网员价

娱乐天地

星际之母巢之战简体版	28/28
心跳回忆－永远属于你	38/38
盟军之使命召唤（中文）	50/40
大航海时代四	248/198
魔法门之英雄无敌3中文版	148/125
生化危机2完全中文男人版	38/35
生化危机2完全中文女人版	38/35
过山车大亨	50/40
魔法师传奇	50/40
命令与征服－泰伯利亚之日	159/128
地下城守护者2	159/120
模拟城市3000中文版	159/128
FIFA99	149/120
千典之樱花飞舞2	38/35

百宝箱

金山词霸2000	28/28
超级解霸5.5	98/78
超级解霸5.5升级版	39/39
KILL98专用版 For Win95/98	260/210
整人专家2000	88/75
东方快车2000（增强版）	160/130
东方快车2000（黄金版）	260/156
东方不败	80/68
金山游侠2	78/65
金山WPS2000家庭版	98/80
家庭总动员	298/240
永久汉化2000（抢鲜版）	38/35
游戏修改大师	98/85

教育与休闲

教育与休闲	
飞跃－我爱背单词2000	79/65
INTERNET宝典2000	97/78
开天辟地背单词	68/54
一步一步学PHOTOSHOP 5.0	48/42
一步一步学OFFICE2000	68/55
电影风暴学英语－泰坦尼克号	118/98
MP3音乐无限	49/40
欧美英文经典歌曲全集	98/38
音乐殿堂	38/35
手谈	130/90
PC SHOW IN站	68/55
新婚纱摄影（2）	26/26
献给21世纪的影像（一）	60/48
献给21世纪的影像（二）	60/48

攻城略地

攻城略地	
英雄宝典－魔法门之英雄无敌3攻略	18/18
大航海时代四攻略	20/20
博得之门攻略	18/18
异尘余生2攻略	14/14
攻略手札(1)	7/7
攻略手札(2)	7/7
攻略宝典2000	24/24
盟军敢死队全威官方攻略	35/35
古墓丽影三攻略	35/35
魔法门七攻略	32/32

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明"入网"字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

热买新品

热买新品	
心跳回忆纪念卡(免邮费)	15/套
心跳回忆设定集	128/128
心跳回忆纪念画册	35/35
特勤机甲队3（合订本配套光盘）	38/38
猎杀潜航世纪回顾版	28/28
魔兽争霸2白金版	68/65
家园	148/120
梦幻西餐厅2	38/35
千典游戏龙四	28/28
足球万岁	50/40
横扫千军之王国风云	88/75
独立制片人	188/158
COOL 3D 2.5普及版	38/32
金山快译2000	28/28
超级保镖2000标准版	118/89
超级保镖2000黄金版	238/159

百玩不厌

古墓丽影黄金版（8CD）	188/158
星际争霸世纪珍藏版	98/85
仙剑纪念版	28/28
暗黑破坏神（简体版）	50/42
大航海时代外传	128/105
地下城守护者（中文）	189/120
魔法门7中文版	158/135
盟军敢死队中文典藏套装	168/145
拳皇全集	28/28
滑板英雄	97/70
烈火文明之非常订单	30/28

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，最好附上联系电话。另有大量目录，欢迎索取《晶合软件广场》(邮资2元)。

汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

收款人：大众软件邮购中心

邮政编码：100089

咨询电话：010-82634107、010-

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴(连载)

花无缺游戏生涯

花无缺 于 1999-12-22 04:17 加贴在 萤火虫总论坛：

一进入，看到的是一个做的不是很好的网站，但他的论坛，人很多，但因为在国外的论坛，所以觉得别扭，只有一方块笑的标记，算知道这是笑傲江湖的论坛，根本不能跟现在的笑傲江湖论坛比。但那时的论坛主要是来沟通谜语的答案的，而不像现在这样大家畅所欲言、纵论江湖。

我看了几下，也没玩多久，就出来了----因为我根本不会玩游戏！但看到一个笑傲江湖的 web 客户端软件用的控件，我觉得很不错！后来在一个闲来无事的时候，又翻出来看了看网站，决定去看看什么是 mud，我根本不知道其实笑傲江湖跟文字 mud 还是有很大的不同的。

因为平常看的网络的书太多了！所以很迷恋网络游戏上的那些情节，觉得如果有朝一日，我也成为大侠，那该多好！第一个认识的人，应该是晴儿，她是个热心的女孩，因为我太不厉害，对游戏简直可以说是个大大的笨蛋一个，所以搞的她天天为我报仇，然后她也生气。后来碰到了网事如风，他是侠义心肠，经常告诉我，到四周长内力快和一些基本的常识。但我们那时候，根本是不知道还能猜谜语或打浪人什么的！觉得猜谜语得的内力还比不上在冰火岛呆着好，所以新手后来根本不敢去冰火岛，因为一去，就会有人想杀你！

我觉得那时候我一天经常要死好多回，因为我一到一万内力，肯定就会死了！我也知道。那时候武林的高手已经很多了，我当时选择的是大理，因为我觉得段誉给我的印象不错！有一天，晴儿告诉我，她现在厉害了，因为她已经有 20 万内力了！我那时觉得就像天文数字一样，因为我从没超过 3 万过……

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴(连载)

天下第一卑鄙小人之死

刀客 于 1999-12-17 19:19 加贴在 桃花岛：

我玩这个游戏的起因最初是看大众软件的介绍，后来买了一张大众软件的配套光盘，里面有笑傲江湖的客户端软件！刚刚踏上江湖路感到很好玩，左看右看很新奇！但好景不长，接连被人 PK 了几次(时间长了我也忘了都是谁 PK 的我)，后来遇到了地狱勋章，他教我如何打浪人涨内力！后来遇到了大逢、逍遥仙等人，成为了好朋友！

我们没事就在一起聊聊天，倒也很快活！我们都很珍惜这份友情！再后来他们俩的朋友也成了我的朋友！朋友越多我越高兴！本来全真的无忧(7963 号)是我们的仇人，但是有一天他也成了大逢的朋友！但是就是这个卑鄙无耻的小人，把大逢的心给伤透了！

事情是这样的：昨天(12 月 16 日)我和大逢在聚闲庄聊天，大逢说去吃个包子，过了十分钟之后，他回来了，一个劲的说：我被人骗了！我被人骗了！我再三问他怎么了他才说，原来是无忧找他练刀！哪想到第三刀把大逢砍死了！我当时非常气愤！我说去帮你杀了他，大逢说算了吧！但是被朋友杀的滋味是不会好受的！我一再说我帮你杀了他！但是大逢总是说算了吧！

请问各位大侠你们遇到这种事情该怎么办？我实在是气愤极了，今天终于被我碰上了这个卑鄙无耻小人无忧，于是我毫不犹豫的把他杀了！！！也请各位江湖上的朋友见到此人留心，此人现在十级习神道！祝各位江湖朋友好运！！！

注：文中人物均为笑傲江湖游戏(http://www.xajh.com)中玩家真实侠客名称



大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴(连载)

等待你象个真正的男人与我决斗的那一天

36817号钢响火机 于 1999-12-09 19:08 加贴在 青龙会:

告武当派36229号杜十狼书:

武当派36229号杜十狼你听着!我曾经想过在这个游戏中不杀一个人,但现在我的想法变了。我一定会杀你,不是为了给自己报仇,而是为了铲除你这个江湖败类!

杜十狼,我得感谢你。在今天上午遇见你之前,我只想将这个游戏做为我打发无聊时光的工具,是你坚定了我在这个游戏中认真活下去的决心。发完这个帖子我会再进入游戏,希望能遇见你,让你完成今天杀我七次的任务。

我对待生活的态度很认真,从明天开始,我也会以这种态度来对待这个游戏,因为我要实现我的诺言。也许我还会被你杀很多次,没事,我不会在意的,这个过程已经不重要了。

我相信我不会是无助的,这个江湖虽然向我暴露了太多的阴暗面,但我在短短的三天时间里依然看到了真、善、美。而你,一定比我孤独。

杜十狼,我等待你象个真正的男人与我决斗的那一天,别失约啊。

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴(连载)

23871号小雪羽儿 于 1999-10-14 05:04 加贴在 桃花岛:

是你--我认得你-----我认出了你

-------我就认定了你

即使你远隔万里,也无论你用千百种形式掩盖自己,

但只要你在线的那一端,我就能在海里找出属于你的那一滴。

远处,青松挺拔的伟岸的耸立,最高大傲然的,是你。

看河水无休无止的奔流,不可阻挡的,是你。

象云朵儿的千变万幻,让我快乐的,是你,

象琴弦般叮咚作响,使我共鸣的,是你。

看冷夜天空的星光阑珊,对我顽童般眨眼的,是你,

看秋日的阳光在草坪上伸展,紧紧抱我的,是你。

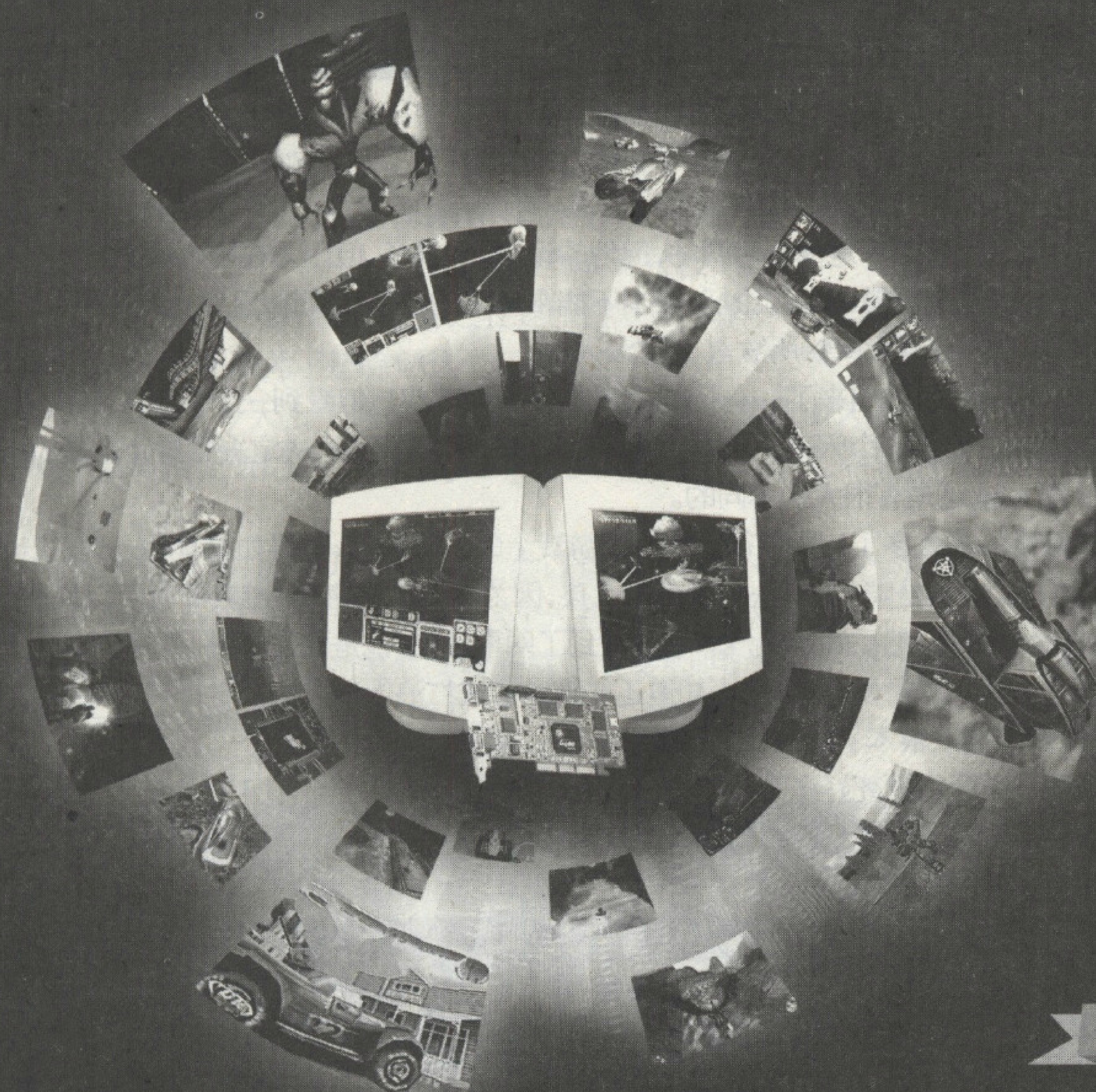
若是在晨曦明耀的山上放歌,我听得见,听得见那愉悦我的声音,

若你在花丛锦簇中漫步,我的呼吸,呼吸着你的气息。

我的感性和理性。我的一切,我认得你,不论外在还是心里,

如果我深情的呼唤一万个名字,那一万个名字背后,是你。

有感于太极与绿腰的恩爱缠绵,奥图与龙儿的苦辣甜酸,轩辕风对书香的死缠烂打……特作此诗,以敬网上有情之人!



Millennium G400 带给您超强的 3D 游戏功能

Millennium G400 图形卡：50 多种游戏支持环境映射凹凸面贴图技术及 / 或双头显示

"几乎每一项功能都是完美的" – Sharky Extreme

"这张速度极快的图形卡性能完美、功能更是让人倾倒" – PC Gamer

"双头技术用途之多令人感到惊奇" – Extreme Hardware

"环境映射凹凸面贴图 (EMBM) 把您的 PC 机带到新层次" – AGN

"是我们所见的绝佳电视输出效果" – Computer Games Online

"说 G400 MAX 图象质量无与伦比，没有人会反对" – Hot Hardware

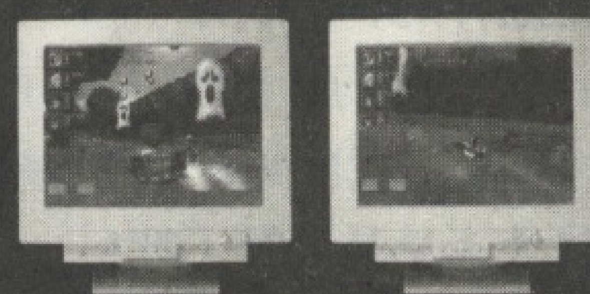
"这是我所见到质量绝好的软件 DVD" – 3DGaming.com

"这个水准是其他厂家难以达到的" – ZDNet



高分辨率，极高的 3D 速度


环境映射凹凸贴图


使用一张卡，在两台显示器上玩 3D 游戏

Matrox Asia Ltd. - 亚洲太平洋总公司 电话：(852) 2281-5700 传真：(852) 2537-9530 技术支援热线：(852) 2281-5757

中国大陆指定独家代理：中科实业集团（控股）公司多媒体技术分公司 北京海淀路80号中科大厦15层 邮编：100080 电话：(10) 6262-8242 传真：(10) 6262-8159

有关详细性能参数，请参见以下网站内容：www.matrox.com/mga/intermediate/fineprint/.

matrox
www.matrox.com/mga

热卖中!

只要您满意 高品质软件 也可以放下架子 旋风29火爆全国!

世纪首选

智能汉化多功能环境–中国人必备的翻译软件

东方快车

世纪号新版

把握语言即可解决全部

问:1、软件、网页、文章的英文都能翻译吗?质量好吗?
2、亚太区八种内码都可以转换和同屏显示吗?
3、能进行文章翻译吗?能进行日文汉化翻译吗?
4、软件汉化后,能独立运行吗?
5、有先进方便的字典功能吗,词库多吗?
6、能进行游戏汉化修改吗?.............

答:当然!只要你用的是东方快车,
所有英文都是你的母语。你当然可以用好电脑。

问:汉化包多吗?
答:将近500个汉化包呢。
问:别的翻译软件也有这些功能吗?
答:东方快车是目前公认的高品质、智能汉化多
问:功能环境、许多功能属于首创和领先,是汉
答:化翻译软件中技术领先、功能全面的产品。

查生词 · 翻文章 · 译软件 · 译网页 · 背单词 · 助写作

一盘搞定

世纪满意工程

旋风价

29

(66天后恢复正式价)

世纪版正式价:100元
旋风价29元

致歉

由于我们的估计不足,造成了短时间的断货,向您表示道歉!我们将尽快供货。

超值赠送
东方不败
(优惠期间)

世纪首选

会说话的多功能网络环境–中国人的必备网络工具

东方网神

世纪号新版

互联网诞生的高速度创新性解决方案

问:1、对网络不懂也能上网吗?参数能自动设置?
2、发电子邮件也可以特快专递?
3、能同时启动500个搜索引擎搜索?
4、搜索结果很准确?还自动整理保存?
5、能稳定地快速下载?
6、能自动追踪网页更新?
7、能主动给我推荐热点新闻和站点吗?

答:当然,只要你有东方网神,
网络就是你的专长。全球信息尽收眼底!

问:别的软件就没有这样的功能吗?
答:这样独到、方便、全面的工具还真没有。
问:听说还有永远免费的电子服务中心?
答:当然。
问:对了,能把新闻和E-mail念给我听吗?
答:可以呀……网络问题你可难以难倒网神!

听新闻 · 查资料 · 玩游戏 · 下载快 · 可视化书签 · 网页自动追踪

为所欲为



北京实达铭泰

地址:海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层 邮编:100086 电话:010-62501955 传真:010-62501716 网址:WWW.SUNV.COM

电脑爱好者



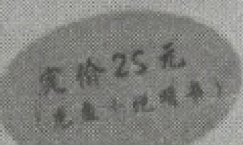
攒机跟我来 特辑

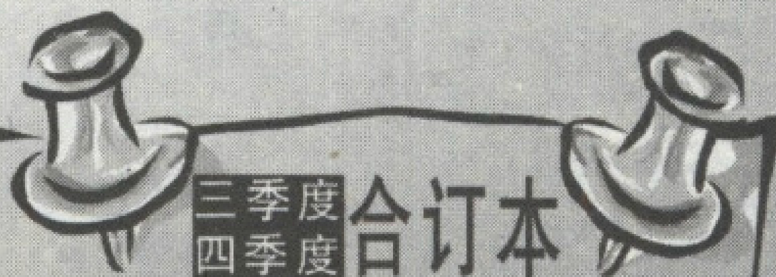
攒机指南、升级推荐搭配
测评、超频、BIOS升级软件的使用
著名硬件玩家DIY经验……
新硬件、二手配件的选购常识
国内外知名硬件主页
全国各大购机配件市场导购

这里有您应该知道的基本理论,
这里有您必须了解的选购常识,
这里有您需要掌握的真假硬件辨别经验,
我们还准备了您没想到可是应该明白的……

光盘:给您一个惊喜……

做比说好!





三季度 四季度 合订本

面貌一新
原文再现+精彩附录,容量大,内容新,覆盖广,资料性和查询性强。

心胸宽广
新增加64页,精彩附录内容增加到100页左右,三季度、四季度合订本每册352页,两册共704页。

平易近人
加量加料不加价,低价位友情奉献读者,三季度、四季度合订本每套合计市场零售价:35.00元(免邮费)。

只有我让
你
无法忘记



游戏全垒打 特辑

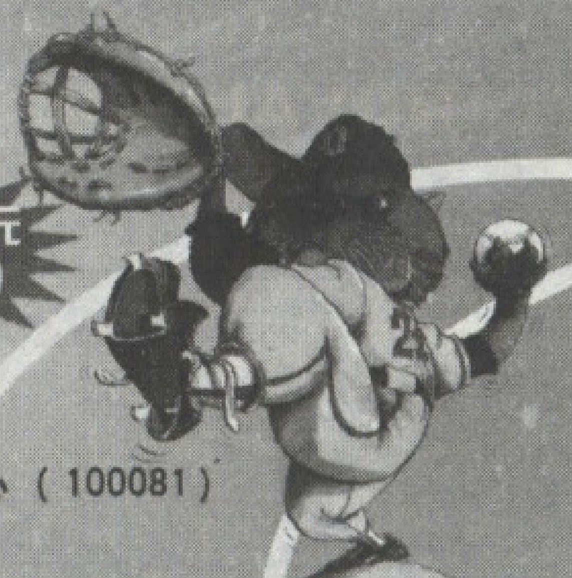
"游戏修改"
向您展现如何使用在众多玩家之中比较流行的游戏修改工具,来对一些比较流行的游戏进行各种方式的拆解和修改的过程。

"完全攻略"
用大篇幅文章介绍从1999年上半年至今所面世的游戏名品新作的完全攻略。

"游戏密技"
收集了部分最新流行游戏的秘技,相信这是您过关斩将必不可少的法宝。

让新科技下诞生的方寸屏幕
成为玩家心灵自由展现的舞台!

定价25元
(含光盘)



欢迎邮购 诚征代理

各地报刊零售点、新华书店有售,也可通过我刊邮购

汇款地址:北京海淀区白石桥48号 电脑爱好者 杂志社推广发行中心 (100081)

查询电话:010-62174357、62177399 62174029

六折

全国首批大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

入会办法：

万众分销·必属精品

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套**。3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍、咨询、服务。5、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

特别征订：

FIFA2000　会员价：40元　1月10日左右上市

特别推荐精品：

产品	定价/优惠价(元)
★PC －Cillin98 杀毒软件(精装版)	288/173
★超级保镖 2000(标准版)	118/71
★瑞星(99 世纪版)	260/156
★开天辟地Ⅱ(4CD)	125/75
★东方快车世纪号(黄金版)	160/96
★KV300+	260/156
★KILL 98 认证版	380/228
★Internet 宝典 2000	97/58

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类：	定价/优惠价(元)
电脑学校3	129/103
万事无忧Ⅱ(新版)	125/100
随心所欲说英语Ⅱ(新版)	148/118
PC DIY 软件版(含书)	68/54
PC DIY 硬件版(含书)	68/54
PC DIY 网络版(含书)	68/54
大嘴英语 9900(3CD)/ 麦克风	128/102
GOGO 学英语套装(12VCD)	148/118
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
许国璋英语(第一册)(2CD)	68/54
许国璋英语(第二册)(1CD)	67/53
北京通 3.0(中英文双语版)	66/53
虚拟英语城(2CD)	97/77
电影风暴之泰坦尼克号	118/98
AutoCAD2000 实用大全(4CD)	98/78
VBasic6.0 编程经典	58/46
VFoxpuo5.0 编程经典	58/46
VC++6.0 编程经典	58/46
C++Builber3.0 编程经典	58/46
Delphi4.0 编程经典	58/46
工具类：	
问鼎(开发版)	88/70
豪杰超级解霸 5.5(一把火特价)	38/30
RedHatLinux6.1 For X86	10/8
XteamLinux2.0(精品屋)	128/102
几何画板(3.05 版)	128/102
法律之星 99	150/120
金山快译 2000	28/22
金山词霸 2000	28/22
超级保镖 2000(黄金版)	238/190
东方网译	28/22
三维天然码(汉字输入法)	38/30
东方快车世纪号(标准版)	48/38
东方快车世纪号(升级版)	38/28
东方网神世纪号	48/38
WPS2000 家庭总动员	298/238
华正 CAXA 电子图板 2000	650/520
Windows 98 中文标准版	1998/1600
Office2000 中文标准版	1999/1600
电子图书类：	
《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98 合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
新潮电子(99 配套光盘第二辑)	28/22
家佳电脑文摘(第十二期)	22/17
《女友》十年精华(2CD)	68/54
十万个为什么(新套装)8CD+4VCD	211/169
游戏类：	
星际战河(可预订)	98/78
起义Ⅱ－再造帝国(可预订)	38/30
英雄无敌Ⅱ－中文版(可预订)	38/30
虚幻世界(可预订)	38/30
幻影特攻队(可预订)	148/118
半条命－针锋相对(可预订)	68/54
星际围攻－汉化版 (可预订)	148/118
初恋(可预订)	38/30
霹雳飚车(2CD)(可预订)	38/30
凯撒大帝Ⅲ(可预订)	148/118
大富翁世界之旅	68/54
新鹿鼎记 2 －神龙教(2CD)	38/30
决战朝鲜(世纪珍藏版)	28/22
雷神之锤	28/22
终极毁灭战士	28/22
剑侠情缘	28/22
抗日－地雷战	28/22
铁路大亨Ⅱ(简体中文版)	25/20
霹雳英雄榜(完整版)	69/55
炎龙骑士团外传(世纪珍藏版)	38/30
新龙门客栈	28/22
美少女梦工厂Ⅲ－梦幻精灵	28/22
侠客英雄传Ⅲ	38/30
银色幻想(中文版)	50/40
星际争霸(世纪珍藏版)	98/78
铁甲风暴 & 黑色战线(纪念版)	38/30
恋爱物语 2 －再度出击(简体中文版)	38/30
独步天下(游戏攻略)	27/21
纵横四海(游戏攻略)	26/21
王者之风(游戏攻略)	22/17
新绝代双娇(4CD 完整版)	89/71
天旋地转Ⅲ	50/40
以色列空军	36/28
绝地风暴Ⅱ－火线出击	48/30
玫瑰纹身	28/22
棋牌乐－棋牌游戏大全	25/20
世纪经典游戏	25/20
古墓丽影Ⅰ	35/28
古墓丽影Ⅱ	35/28
古墓丽影Ⅲ	50/40
盟军敢死队－深入敌后	50/40
盟军敢死队－使命召唤	35/28
魔法师传奇	35/28
麻将大师Ⅱ	32/26
过山车大亨	35/28
足球万岁	35/28
TV 电视梦工场	28/22
其它：	
牛津剑桥自然百科	97/78
牛津剑桥海洋百科	68/54
贵族珍品(实景素材精粹)	48/38
大众摄影 (四十年珍藏版)(3CD)	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
企鹅套装六－Internet 世纪经典	199/160

内容介绍：

电影风暴学英语：

包括：飘(4CD)、
卡萨布兰卡(2CD)
魂断蓝桥(2CD)
一夜风流(2CD)
简.爱(2CD)
茶花女(2CD)
费城故事(2CD)
呼啸山庄(2CD)
白雪公主(2CD)
及配套教材(400页)

~~原价：288元~~　优惠价：230元

超级游戏套装：

包括：大富翁Ⅳ 128元/套(2CD)
FIFA991　49元/套(1CD)
心跳回忆　38元/套(2CD)
智慧方案　88元/套(1CD)

~~原价：168元~~　优惠价：134元

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树101信箱　**咨询电话**：010-62510109、62510224(24小时)
收款人：罗雪松　**邮编**：100086　**网　址**：www.wzclub.com　E-mail:www3w@263.net
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335　**批发业务**：010-82627435/36/37/38/39

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的____彩色____黑白广告中看到__________公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：____________________

通信地址：____________________

邮编：____________

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		
您希望我们的配套光盘附送 □游戏 □多媒体教学软件		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第2期）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递 □ 专题综述 □ 专题企划 □ 特别情报
□ 实用软件 □ 硬件评析 □ 中国游戏报道 □ 前线地带
□ 网络时代 □ 应用心得 □ 游戏赏析 □ 攻略指引
□ 问题交流 □ 读编往来 □ 游戏畅谈 □ 游戏剧场
□ 有字天书 □ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

电子商务，新世纪的第一步

—— 经济增值型 DELL DIMENSION ™ L 系列台式机面市

新世纪面前，人人踌躇满志，但只有最冷静，最善于思考，最善于选择的人，才会获得真正的成功。

戴尔电脑公司将全新推出DELL DIMENSION ™ L系列台式机，面向中小企业对经济和增值的双重要求，实现了将英特尔®奔腾® III 处理器 500EMHz/550EMHz 的高性能与DELL DIMENSION ™ L 系列台式机的超值安全性相结合的愿望。它采用英特尔810e芯片组，更多地考虑了互联网服务和技术支持等因素，从而为电子商务带来全新的性能和功能。

为新时代助跑，为未来注入无限动力。商业用户请于周一至周五8:30——17:30，个人用户请于周一至周六8:30——17:30拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

声明：戴尔计算机（中国）有限公司在中国大陆完全采用直销模式，无任何授权代理商、经销商。



DELL DIMENSION ™ L系列台式机，17英寸彩色显示器（15.9英寸可视范围），图中Harman Kardon HK195音箱为可选配件

为何选择戴尔 ™ 电脑？

按需配置



每台戴尔 ™ 电脑都是按照每个客户在订购时对电脑配置的具体需求而生产的。

品质保证



所有向戴尔中国直接订购的PC机均享有3年有限保修。我们与电脑业界领导者紧密合作，保证您得到全新的科技与优良品质。

电话直接订购



只要拨通免费电话，即可咨询直接订购戴尔电脑。但戴尔中国之800免费电话不适用于无线手机。

送货上门



戴尔中国在确认收到您的付款后，会将您订购的电脑送到府上，并向您提供DELL DIMENSION™台式机的免费安装测试。

售后服务



根据我们的经验，您使用电脑时所遇到的大多数问题都可通过我们的终身免费技术热线，由我们的专家在电话中帮助您解决。如有需要，在购买后第一年内我们还提供现场服务 *

E-VALUE SM 配置代码 网上商店，自助选购



进入www.dell.com.cn，输入您感兴趣的产品配置的E-VALUE配置代码，即能在网上自助商店查询最新价格、升级选择，按照您的需要自行组合，直接在网上订购。电话订购时请向我们的销售代表引述该号码，以便查询细节。

DELL DIMENSION™ 商用台式机

DELL DIMENSION™ XPS L500r 台式机
英特尔® 奔腾® III 处理器 500EMHz

- 微型立式机箱
- 256KB On-Die L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 4.3GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Intel® 10/100 PCI Ethernet Controller
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 集成 Creative Labs 64 Voice Sound 声卡
- 48 倍速最大[7]可变 CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- Microsoft ® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 11,388

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 13.6GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 775
★ 另加 Turtle Beach Montego II 320 Voice PCI 声卡，加收：人民币 872
★ 可升级至 17 英寸彩色显示器（15.9 英寸可视范围），加收：人民币 726
★ 另加Iomega Zip 100MB内置驱动器，加收：人民币 726

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：220111b-810364

DELL DIMENSION™ 多媒体台式机

DELL DIMENSION™ XPS B733r 台式机
全新英特尔® 奔腾® III 处理器 733MHz

- 小型立式机箱
- 256KB On-Die L2 缓存
- 128MB PC700 356MHz ECC RDRAM 内存
- 20.4GB[1] Ultra ATA 硬盘(7,200rpm)
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 32MB NVIDIA geFORCE 4X AGP 图形加速卡
- Turtle Beach Montego II 320 Voice PCI 声卡
- 8 倍速最大[4]可变 DVD-ROM Drive 及 Software Decoding
- 带有重低音箱的Altec Lansing ACS-340音箱
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Logitech 4-button MouseMan® Wheel(PS/2V)
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- Conexant™ V.90/56K PCI Telephony Modem for Windows
- Microsoft® Natural ® Keyboard Pro, Dell Edition
- 3 年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 25,188

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 15 英寸液晶显示器（15.0 英寸可视范围），加收：人民币 6,343
★ 另加Sony CD-RW with Formatted Media (2nd Optical Device Bay)，加收：人民币 2,130

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：210125-810364

DELL POWEREDGE™ 服务器

工作组级服务器
DELL POWEREDGE™ 1300 服务器
英特尔® 奔腾® III 处理器 500MHz
(支持双处理器)

- 小型立式机箱(深灰色)
- 512KB Internal L2 缓存
- 64MB 100MHz ECC SDRAM 内存(可升级至 1GB[1])
- 9GB[1] LVD SCSI 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 标准 Intel ® Pro 100 + NIC
- 集成 Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 40 倍速最大[3]可变 EIDE CD-ROM Drive
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- 标准 DELL 鼠标
- 标准 Openview Network Node Manager S.E.
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 20,728

某些地区需另加运费人民币 213 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加第二块英特尔® 奔腾® III 处理器 500MHz，加收：人民币 3,400
★ 另加第二个 9GB[1] LVD SCSI 硬盘，加收：人民币 3,874

另有工作组级 DELL POWEREDGE™ 2300 服务器及部门级 DELL POWEREDGE™ 4300 服务器可供选择，欢迎致电垂询

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：420120-810364

DELL LATITUDE™ 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ LS
H400ST 笔记本电脑
全新英特尔® 奔腾® III 处理器 400MHz

- 256KB On-die L2 缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- External Floppy Diskette Drive
- 集成 10/100 Internal Network Card
- 256-bit 图形加速卡
- 带有 AGP 的 2.5MB Video RAM
- Audio SoundBlaster Emulation-Capable
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 98 (简体中文版)
- 集成 56K (V.90 Compliant) Internal Modem
- 真皮公文便携包
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 27,118

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872
★ 另加 24 倍速最大[5]可变 CD-ROM，加收：人民币 1,453
★ 另加 6-Cell Battery，加收：人民币 1,162

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720126-810364



DELL Latitude™ LS 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ CPx
H450GT 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III 处理器 450MHz

- 256KB On-die L2 缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 24 倍速最大[5]可变 CD-ROM
- 14.1 英寸彩色 XGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointer Device(Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 98 (简体中文版)
- 尼龙便携包
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 27,658

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872
★ 另加 Dell/Psion 56K Gold Card Global Modem，加收：人民币 1,162
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,356

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720125-810364

DELL LATITUDE ™ CPt
V400ST 笔记本电脑
英特尔® 赛扬 ™ 处理器 400MHz

- 128KB On-die L2 缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointer Device(Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 98 (简体中文版)
- 1 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 16,888

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 24 倍速最大[5]可变 CD-ROM，加收：人民币 1,453
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,356
★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872

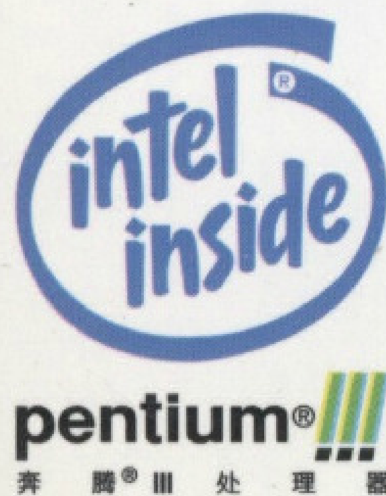
可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720116-810364

商业用户请于周一至周五 8:30——17:30，个人用户请于周一至周六 8:30——17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

欲量身订造个人电脑组合，请随时浏览 24 小时网络商店，享用网上订购服务

www.dell.com.cn







免费电话订购 **800 858 2259**

零售价 ¥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN